MangaZone

漫画ゾーン

16 | 2ª Epoca Marzo 1999 | 450 Pts.

BERSERKER

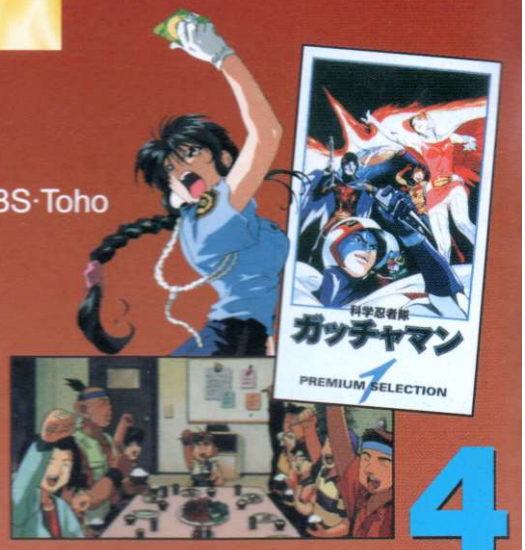
Y'S
La madurez de Katsura

Gundam Char's Counterattack
La espectacular película ahora en juego de PlayStation

La importancia de ser malo
Nuestro pequeño homenaje a los eternos enemigos

SPRIGGAN
Otomo y Kawasaki vuelven

SUMARIO



Portada: *Spriggan.*
©Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·Toho

2. **Sumario**
3. **Editorial**
4. **Noticias:** Recién salidas, para ti.
9. **SD:** Una de buenos.
10. **Pasen y Lean:** Como siempre, en el candelero.
16. **Rol Master:** *Record of Lodoss War (V).*
18. **Figúrate:** Montando un Mazinguer.
21. **Juegos:** *Gundam: Char´s Counterattack.*
24. **Spriggan**. El toque de **Otomo**, en una nueva película.
31. **Cómo ser malo...:** Yo, soy rebelde porque el mundo me ha hecho así...
34. **Animelomanías**
35. **Y´S:** Te desentrañamos el mejor manga de **Masakazu Katsura**.
38. **Correo MangaZone:** Tres páginas, ésto es una vergüenza...
41. **Tamashi:** El comienzo de una nueva asociación.
44. **Taller de Animación:** Juan vuelve, ¡y con el Príncipe de Egipto!
47. **Pasen y Vean:** Las novedades más novedosas.

4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

21 Gundam Char's Counteratack

La última película de Gundam convertida en un espectacular juego de PlatStation.

24 Spriggan

¿Quién ha dicho que los mangakas no se preocupan por el medio ambiente? Aquí tenéis múltiples ejemplos de lo contrario.

31 Soy malo

Cómo llegar a ser malo y no morir en el intento. Algunos de los malos más representativos del manga y el anime

47 Pasen y Vean

Las últimas novedades animadas tanto de España como de Japón.

STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alis Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "todos creen que pierdo aceite..." DarkMind
Luis "claro, no me habéis dado fecha límite..." Alís
JJ "Aunque sea un 600, pero quiero coche "Martínez
Eva "hay que hablar de las series infantiles" Martínez
Gabri "¿tinta de boli? ¿en las fotos?" Del Río
Daniel "el repetidor de artículos" García
Ken "En un par de meses te lo hago" Niimura

Agradecimientos:
Pues a Ken por habernos mandado ese artículo sobre *Spriggan*, que sólo hemos tenido que rehacer completamente (nooo, es broma ^O^), y por supuesto a Fernando y a Hernesto, por su impagable (e inmensa) colección de CDs.

Lectores:
Menos mal que los argentinos y los mexicanos nos apoyan, porque por lo visto los españoles ya no nos quieren (salvo los cuatro freaks de siempre). Al menos nos alegra que nos escriban algunos españoles desde el exilio, como un amigo que vive ahora en Alemania. Como dice la famosa canción: ¡Viva México, cabrones!

—MUY IMPORTANTE—
Berserker S.L. y MangaZone no se identifican necesariamente con la opinión de sus colaboradores, que es absolutamente personal. Del mismo modo, no se hace responsable de ellas. Los articulistas ya son mayorcitos como para vigilar lo que sale de sus afiladas e hirientes lenguas.

Las imágenes que aparecen en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores, editores y productores, como queda reflejado en los copyrights. En ningún momento se pretende infringir los derechos de dichas obras y se reconoce los derechos de sus posesores sobre las mismas, que se utilizan con fines informativos y sin ánimo de (excesivo) lucro. Sólo para cubrir gastos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain

DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

¡Vaya! Parece que ahora a todos os hace gracia que me queje de lo pobrecito que soy y lo agobiados que vamos. ¡Pues éste es el único lugar en el que puedo hacerlo, así que a callar todo el mundo! ¡Mecagüen mi calavera!

En este número revisamos por fin una estupenda obra a la que todos le teníamos ganas, *Spriggan*, y además lo hace un nuevo amigo en su primera colaboración con nosotros. Bueno, en realidad su artículo iba a seguir el camino que todos los demás que nos mandan —la parábola hasta la papelera—, pero estaba tan correctamente escrito (¡y sin apenas faltas de ortografía!) que no pudimos negarnos y lo usamos como artículo central. Esperamos que lo disfrutéis tanto como nosotros, y no tengamos que esperar mucho para poder ver la película en España. Desde luego, calidad no le falta.

El otro artículo central ha tenido que ser reducido y resumido para entrar en las páginas que quedaban libres, pero aún así sirve para contribuir a nuestro pequeño homenaje a esos eternos incomprendidos que son los "malos" de las historias. Ya era hora de que alguien se acordase de ellos, y les reconociese su justo mérito en las aventuras que vemos y leemos tan a menudo. ¡Ojo!, que Dani amenaza con una entrega similar sobre los buenos, y además dice que no está dispuesto a admitir que se lo vuelvan a recortar.

También tenemos una entrega especial de la sección de figuras, porque la de Afrodita-A que montamos hace algunos números estaba muy sola y nos pidió que le hiciésemos un amigito, así que Gabri se puso manos a la obra y decidió aprovechar la ocasión para mostrarnos paso a paso cómo se hace. Por otro lado, Carlos comenta uno de los juegos de PlayStation más animeros de los últimos tiempos, nada menos que el desenlace de la famosa saga de *Gundam* llevado a la consola, para que puedas revivir la película en el papel de los protagonistas, y repartiendo guantazos de quince toneladas a diestro y siniestro.

Además, este mes vuelve Juan, con una nueva entrega del Taller de Animación, aunque dejando de lado la hoja de estilos habitual para centrarse en la última producción animada de la gran pantalla: El Príncipe de Egipto. Para que veáis un poco de todo, que no sólo de Japón vive el hombre.

Para terminar, un (creemos que) interesante artículo sobre la obra más madura hasta el momento del idolatrado **Masakazu Katsura**, *Y's*, en la que por fin ha demostrado que sabe hacer algo más que dibujar chicas preciosas para acompañar melosas historias de amor juvenil.

Hale, que lo disfrutéis ^_^.

J. Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

Bueno, la verdad es que se nos coló un pequeño error en la portada, en la que llamamos *Sampanguita* al juego de Shirow, cuando en realidad era *Sampaguita*. Pero nos lo perdonáis, ¿no? También nos equivocamos con el título del videojuego de Menos de 32, que no era *Super Robot Taisen* sino *Tetsuwan Atom*.

Más de uno nos ha comentado el error garrafal que aparece en el dibujo dedicado a nosotros por **Raúl García**, pero ya nos dimos cuenta de que "lacito" no se escribe con z. Pero como era una imagen, y supooníamos que no nos echaríais la culpa a nosotros, no nos metimos en ello.

NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

—Starchild se monta en el cada vez más jugoso tren del DVD y va a darnos sorpresas muy agradables. En Junio aparecerán las serializaciones en DVD de *Nadesico*, *Utena* y *Blue Seed*. Los precios serán de absoluta risa: entre ¥2500 y ¥2900. ¡Ja ja ja ja jaaa! ¡Si que dan risa, sí!

—Notición: Marco todavía no ha encontrado a su p... madre. Vale, vale, no hay que faltar el respeto a los clásicos, pero es que me lo han puesto a huevo: el próximo mes de Abril, un comité llamado Marco Project estrenará un largometraje basado en el popular y lacrimógeno anime de la Nippon Animation. El largometraje será titulado *Marco*. Veremos qué son capaces de hacer sin **Takahata** y **Miyazaki**.

—Vuelve la Toei Anime Fair, edición de primavera, y la cosa está más flojita que de costumbre, aunque se presentan la nada desdeñable cantidad de 3 largometrajes, del *Dr. Slump*, *Digimon* (los tamagotchis que se pegan entre sí: gran idea) y *Yugioh*, el nuevo manga estrella del Shonen Jump (¿para cuándo un largo de *One Piece*?).

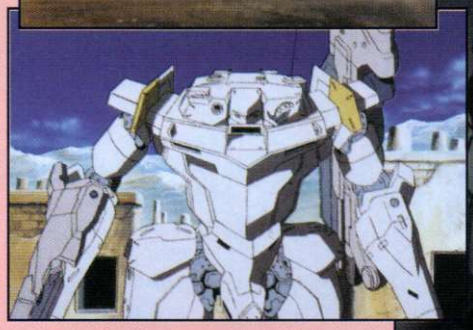
Manos Arriba

El popular dúo de mujeres policía creado por **Kosuke Fujishima**, protagonistas del manga y posterior serie de TV y OVA *Taiho Shichauzo!* (*¡Estás arrestado!*) serán las estrellas de un nuevo largometraje de anime que se estrenará en todo Japón en primavera de este año. Ya os lo avanzábamos hace unos números pero tenemos imágenes fresquitas y recientes y queremos mostrároslas. Ya que hablamos de las imágenes, parece evidente que la calidad de la animación será mucho más alta que las anteriores entregas animadas, con unas mayores dosis de realismo. Curiosamente, ésto parece entrar en conflicto con la naturaleza cómica y chascarrillosa de la propia serie de **Fujishima**, así que es de esperar que, de la misma forma que ocurrió cuando se realizaron los filmes de *Patlabor*, la historia sea también mucho más «adulta» y «seria». Por el momento es pronto para juzgar, pero la cosa parece bastante peliaguda.

El máximo responsable de este film, su director **Junji Nishimura**, que también dirigiera el anime televisivo, afirma que ha pretendido dotar a la película del ambiente espectacular de las pelícu-

Taiho Shichauzo! The Movie
© Kosuke Fujishima/TFS·Bandai Visual·Toei·Studio Deen

las de Hollywood, con grandes dosis de acción y trepidantes carreras automovilísticas. Cómo cuaja todo ésto con el anime, es un misterio que deberá desentrañarse con el estreno del film. Las imágenes muestran una completa disociación entre el típico aspecto de anime de los personajes y el extremado realismo de los fondos y elementos mecánicos. Ya la veremos con calma.



Reino de robots

Primero *Evangelion* renovó un género de capa caída, el de los robots gigantes; después *Brain Powerd* se aprovechó del tirón, y a pesar ser uno de los animes más populares del pasado año, no se convirtió en el grandísimo bombazo que prometía ser, pero supuso el desentumecimiento que precisaba **Yoshiyuki Tomino** para emprender la andadura con su nuevo *Gundam* que deberá ver la luz este mismo año. Duro lo va a tener con *Gasaraki*, que se perfila como el gran enemigo a batir de la batalla de robots gigantes del 99. Cuenta con muchos de los elementos que hicieron de *Gundam* el gran evento de finales de los 70, y muy bien llevados sobre todo en el aspecto gráfico. Intrincada, minuciosa e impactante, *Gasaraki* es quizá una de las series de acción robótica más realista que jamás se hayan realizado. Los TA (Tactical Armor) son mucho más convincentes de lo que han sido hasta ahora los Mobile Suits, Valkiryes o Unidades EVA. Los personajes a su vez se traen entre sí el consabido y trabajado mejunje psicológico que atrae al espectador cada vez más adulto. La pregunta es la de siempre: ¿para cuándo un estreno en Europa?

Let's & Go MAX

Pues sí, los niños japoneses querían MÁS y han acabado teniendo *MAX*. Sigue la serie de anime basada en el exitoso manga de **Tetsuhiro Koshita**, especialista en hacer dinero con mangas para niños (él fue el responsable de *Dodge Danpei*, *Bola de Dan* aquí, y toda aquella moda del «balón prisionero») se une a los ya consabidos episodios anteriores y el largometraje que se estrenó hace ya año y medio. Y el caso es que los amiguitos del cochecito de juguete siguen corriendo tras él como alma que lleva el diablo. La animación ha mejorado, y ya alcanza grandes cotas de calidad. Nuevos enemigos, nuevos retos... ¡y los hermanos se van al espacio! Porque allí, en una gigantesca estación espacial, parece que va a tener lugar la competición definitiva de estos cochecitos a pilas. Es casi irreal. Es casi de risa. Es... *Let's&Go MAX*, que seguirá siendo la estrella de TV Tokyo los lunes a las 6 de la tarde. Ja ja ja.

Let's&Go MAX
©Tetsuhiro Koshita·Shogakukan·TV Tokyo

Yoshitaka Amano y Tatsunoko

Tatsunoko Pro. le dio trabajo a **Amano** por primera vez para que trabajara como animador en la serie *Kagaku Ninjatai Gatchaman*. **Amano**, que es hoy uno de los más destacados y apreciados ilustradores de Japón, devuelve el favor ilustrando la caja de edición especial en la que Tatsunoko recopila en vídeo los cinco mejores y más aclamados animes que ha realizado: *Gatchaman*, *Casshan*, *Polimer*, *Tekkaman* y *Time Bokan*. ¥40.000 cuesta la broma, que lleva número de serie y todo. Bueno: para que no tengáis que comprárosla, aquí os ofrecemos el fabuloso dibujo de **Amano**. No, por favor, no nos lo agradezcáis, somos así de complacientes.

©Yoshitaka Amano
©Tatsunoko Pro.

Ya ruge la marabunta

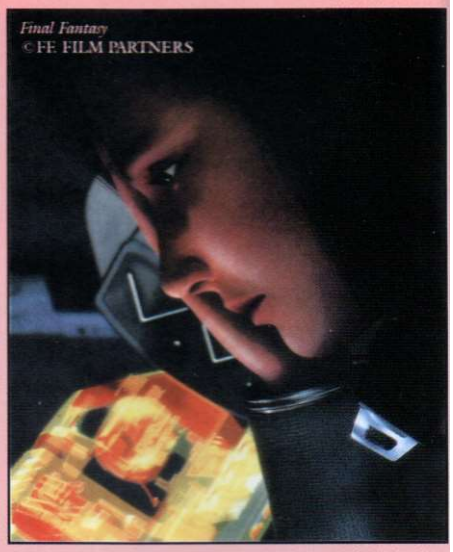
En efecto, comienza el año, comienza la temporada y nos va a caer encima un aluvión de nuevo anime televisivo y cinematográfico de aúpa. Bueno, les va a caer a los japos, pero seguro que nos rebota algo. Por supuesto, os iremos dando cumplida y detallada información acerca de todas las series nuevas que van a irrumpir en el panorama nipón en breve (somos así de eficientes y trabajadores), pero os ofrecemos a modo de avance las más destacadas: *Collector Yui* comenzará a emitirse en Abril y está basada en un manga del Studio Tron, el hogar artístico de **Kia Asamiya** y **Michitaka Kikuchi**; *To Heart* es una nueva serie de corte estudiantil basada en un videojuego de la nueva y revolucionaria casa de software Aquaplus; *Tenshi ni naru mon!* es una colaboración entre el Studio Pierrot y Bandai Visual en forma de una serie de anime de temática fantástica que puede ser la bomba en pocos meses, ya que se espera que se estrene en breve.

Sunrise también tiene proyectos nuevos bajo el brazo: uno de ellos es una atípica serie de ciencia ficción titulada *BetterMan*, y el otro una especie de fantasía heroica llamada *Angelic Links*, en colaboración con Morning Star.

.El gran bombazo puede ser la serie que **Keiji Gotoh**, diseñador de personajes de *Nadesico*, está preparando: se titula *Gate Keepers* y podría tener una base en forma de manga dibujado por el propio **Gotoh** antes de animarse, lo que podría ocurrir antes de verano. Se esperan más series aún, y por supuesto nosotros estaremos al pie del cañón. Somos unas pequeñas alimañas que nos enteramos de "tó".

¿Películas infográficas? Sí, por favorrrr

Confirmado: en el 2001 la épica saga de videojuegos *Final Fantasy* de la casa Square Soft se convertirá en un espectacular largometraje infográfico. Tiempo y dinero para hacerla no les falta, y viendo lo que ya es capaz de hacer la industria de la animación infográfica actual, la cosa parece prometer: por lo pronto el comité para realizarla ya se ha formado: Final Fantasy Film Partners, y se han filtrado los primeros nombres en cuanto al staff. Ojo, que la peli será nipona pero contará con un gran número de americanos en su staff: una elección apropiada, viendo lo que ya hace **John Lasseter** en 1999 con maravillas como *A Bug's Life* (*Bichos*). El director del film será japonés, de hecho será el productor ejecutivo de la saga *Final Fantasy*, **Hironobu Sakaguchi**, pero contará con el director de animación 3D de *Tron* y *Alien 3* **Michael D. Gibson** en labores de ayudante de dirección. El guionista será **Al Rainer**, que hizo lo mismo en *Apolo 13*, y que confesó en la presentación oficial del proyecto en Tokyo que jamás se había acercado y mucho menos jugado a un videojuego de *Final Fantasy*: los hay raritos. La lista de profesionales implicados sigue con una exquisita selección de la flor y nata del mundo de la animación y el efecto especial de Japón y los USA. Hasta la fecha se ha



publicado una sola imagen sintética de promoción, en la que aparece la que será protagonista del film, que deberá salvar la Tierra de una amenaza: ésto es lo único que se ha decidido del guión de la película. Todo lo externo a los datos que aquí os especificamos son ya especulaciones. Y es que somos la leche informando.

Quien ya está en el ajo infográfico es **Shou Tajima**, dibujante y co-creador del popular manga *Madara*, que ha diseñado los personajes de otro filme de animación 3D:

Galerians, en el que la acción y la aventura son los principales ingredientes. Las imágenes nos muestran que el "peculiar" estilo de **Tajima** ha sido perfectamente recreado. En otro momento entraremos al trapo de si valía la pena usar "ese" estilo como base de una peli (nyah nyah).

Luis Alís

Atlántica Cómics

Manga

Ilustración

Pósters

Star Wars

Maquetas

Merchadinsing

CD´s

Vídeos

Reserva de colecciones

...Y POR SUPUESTO, CÓMICS

Pza. Sta. MªSoledad Torres Acosta, 2
(Junto Metro Callao)
Tfno/Fax:91.523.33.16
28004 Madrid

NOTICIAS ESPAÑA

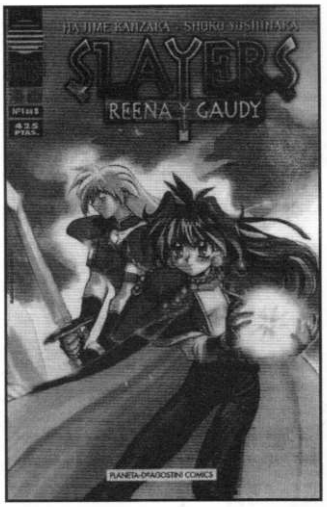
FLASH NEWS

—Señores, hemos montado una porra en la editorial. La apuesta versa sobre si definitivamente veremos con nuestros obnubilados ojos títulos tan desgastados de tanto anunciarlos como *Record of the Lodoss War* o *Darkhair Captured.*

—**Glenat** tiene previsto deslumbrarnos en breve con los **Art book** *de Sailor Moon*, una noticia que se celebrará con gran jolgorio entre los fans de la conocida serie.

¡Hale, hop! Ya estoy aquí y con un frío que te cagas, pero soy toda una profesional y me aguanto. Eso sí, iré un poco despacio porque con los dedos agarrotados, una no puede ir todo lo rápido que podría. Lo único que me reconforta es que dentro de poco llegarán las Fallas. Bueno, vamos allá:

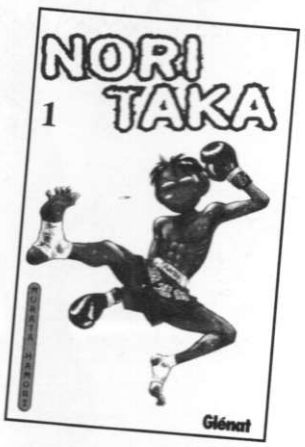
—**Planeta-deAgostini Cómics:** Esta vez comenzaremos mencionando las publicaciones en formato tomo. Primero tenemos la obra cumbre de **Wataru Yoshimizu**, *Marmalade Boy,* que en este mes fallero inaugura el cuarto volumen y *Detective Conan* nº6, el manga thriller-detectivesco de **Gosho Aoyama.** Respecto a la Biblioteca Manga seguimos disfrutando de novedades y de colecciones ya veteranas en este sector. Entre ellas contamos con *Level E* de **Yoshihiro Togashi**, un manga que francamente me ha sorprendido no sólo a nivel argumental (ya que cuenta casos la mar de interesantes y bien estructurados) sino también por su grafismo realista y decididamente oriental. Junto a él tenemos a *OZN* (**Shiro Ohno**), que me ha dejado un tanto decepcionada, ya que si desarrolla una imagen vistosa y fresca, se queda sólo en eso, en el apartado visual, adoleciendo de cierta dificultad para transmitir la información. Por último se encuentra el éxito de **Mee**, nuestro *Hyper Police*, lo que ha sido un auténtico descubrimiento de diversión. Y es que lo que a mí me va son las series a lo *Canción Triste de Hill Street*... En este mismo sector continuamos explorando posibilidades como *Star Wars* nº3 (**Hisao Tamaki**), *Doctor Slump* nº21, *Steam Detectives* nº4 (**Kia Asamiya**) y *Outlanders* nº5 (**Johji Manabe**). Para los que consideren que ésto es poca cosa, les recomiendo que se acerquen a sus librerías espcializadas a adquirir el que será la mascletá de la temporada. Ejem, estoy hablando de *Slayers*, la



adaptación al manga de la famosa serie de televisión que realizan **Hajime Kanzaka** (guión) y **Shoko Yoshinaka** (dibujo) y que llegará hasta nosotros en formato cómic-book en una serie limitada de 8 número a 425 pts. cada uno. Un precio risible por adquirir las aventuras de nuestros héroes favoritos. En este apartado de series limitadas hay *DB* para dar y tomar y en dos series, la azul nº25 y 26, y la serie amarilla nº90, 91,92 y 93, *Ranma 7ª Parte* nº9 (**Rumiko Takahashi**) y *Flame of Recca* (**Nobuyuki Anzai**).

—**Norma Editorial:** Seguimos con el alma en vilo, pero mantenemos las publicaciones que ya comentamos en el mes anterior. El *Flag Fighter* nº 3 del rey de las artes marciales **Masaomi Kanzaki** que lleva a su retoño Reppa Kagura hacia su combate definitivo. *Nadesico,* el experimento scifi de **Kia Asamiya**, se aproxima también a su the end, para desgracia de una servidora. En cuanto a la sección rombos y más rombos, las *Historias Viciosas* (**Yutaka Tanaka**) ya están dando de qué hablar con su número 1, sobre todo entre los hombres de esta editorial (lo que hay que oir —JJ).

—**Glénat:** I´m sorry. El mes pasado me pasé con los gusanitos y ya se sabe los efectos secundarios de un empacho de tales aperitivos. Así que el manga de artes marciales de **Maruta Hamori** se llama *Noritaka,* no Hichitaka. Me vuelvo a arrodillar y paso seguidamente a alabar las excelencias de esta publicación de Glénat con portadas satinadas y el mismo precio de los tomos de *Sailor Moon*. En cuanto a la historia, sigue la estela de *Slam Dunk*, y nos cuenta las aventuras de un estudiante de secundaria, Noritaka Sawamura, que para conquistar a la chica de sus sueños, se mete en el club de



Thaiboxing. Si en un principio quería demostrar que no era un cobarde, después la cosa irá a más. Si os gusta el spokon tratado con gusto y mucho humor, éste es vuestro manga. *Sailor Moon* continúa con su número 14, y según parece tenemos colección para rato, ya que la editorial ha anunciado que tiene la intención de publicar los tomos de *Sailor V* cuando termine con su edición. Y por último nos queda hablar de *Black Jack*, el curandero científico del venerado **Osamu Tezuka**.

Eva M. Sanchis

Vale, que sí... que los malos, pero, ¿qué hay de los buenos? ¿También los podríamos empaquetar como a las naranjas según su clase?

Tipo A
El primero es el bueno perfecto, rebosa virtudes, carace defectos y todas las tías* caen a sus pies diciendo frases chulas y sin sentido.

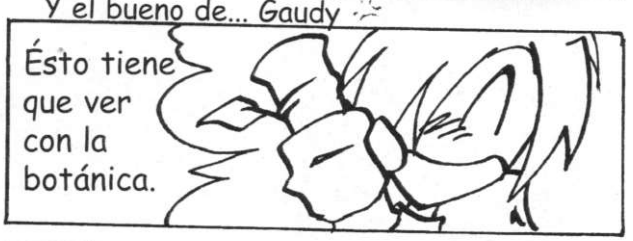
*Qué envidia

Tipo B
Tenemos el efecto contrario.
Aunque majo en el fondo, es un salido y baboso al que no se le puede tomar en serio

Tipo C
Es oscuro y tenebroso. Esconde un oscuro pasado bajo su oscuro rostro... Vamos, que es más negro que Darth Vader.

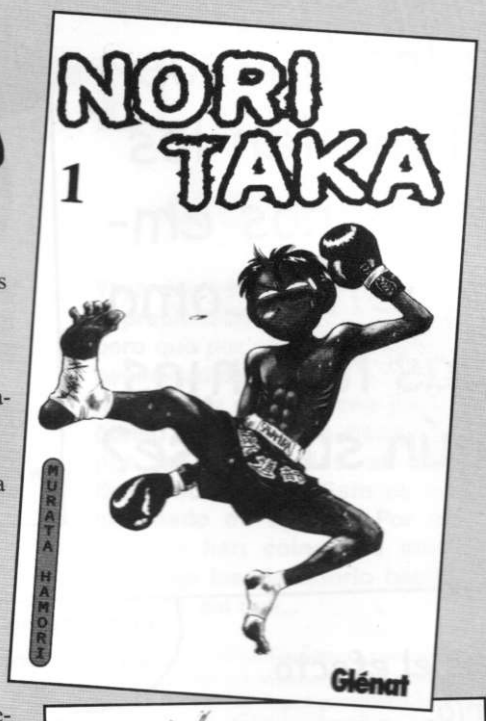
Tipo D
Y tenemos al bueno inteligente...

Y el bueno de... Gaudy



DRAG-SLAVE (Matadragones pa los amigos)

NORI TAKA



Creado por **Hideo Murata y Takashi Hamori** hace ya ocho años y publicado por Kodansha, se trata de un cómic que sigue la línea de calidad más que aceptable a la que nos está acostumbrando Glénat últimamente, aunque estos autores siguen siendo en España bastante desconocidos, ya que es su primera obra publicada aquí.

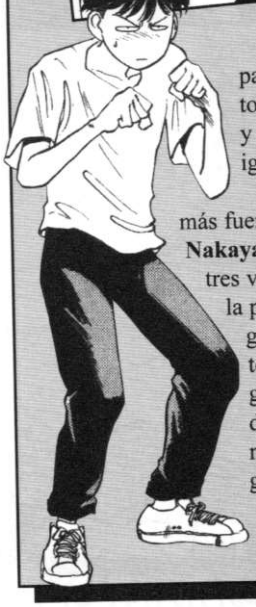
La historia realmente no representa nada nuevo, se podría considerar la típica comedia estudiantil japonesa con toques de spokon a la que todos más o menos estamos acostumbrados. Esta serie mantiene un estilo similar al de **Ranma 1/2, Kimagure**, etc., en las que la trama se limita a chica conoce a chico y pasan mil aventuras hasta que al final descubren su amor mutuo. Los finales de estas historias son muy variados y hay para escoger, pero ya veremos cómo acaba el rey de los líos.

Noritaka Sawamura es un muchacho un tanto feo (bueno, bastante), de aspecto débil y enclenque, que ha cambiado de colegio por motivos personales —al haber sido apodado "caca"—. La historia comienza en un nuevo instituto, y en su primer día conoce a la chica de sus sueños, su compañera de pupitre **Nakayama**, una chica muy guapa y dulce. Servidos los ingredientes, comienza la típica trama: **Nori** le tira los trastos y ella no le rechaza, pero más adelante queda en ridículo jugando a softball, porque demuestra miedo a la pelota, y **Nakayama** a la vista del resultado lo desprecia, diciéndole que no soporta a los hombres débiles. **Nori** decide entrenarse para hacerse más fuerte y así recuperar a su amada, comenzando a entrenarse con un maestro de *Shudo*, una versión tradicional del *Kick Boxing*. Y a partir de aquí, con su entrenamiento y sus peleas, las va a pasar canutas.

Su autor no destaca demasiado como guionista, no nos engañemos, es muy típico. Pero su punto más fuerte es su dibujo, sobre todo las caras y gesticulaciones faciales, ya que en sus páginas podemos disfrutar de toda una galería de auténticas deformaciones del rostro por los más diversos (y contundentes) motivos, desde golpes a expresiones de sorpresa, susto, gritos, etc. Muy bastas, y la vez humorísticas. Además, los personajes o son muy guapos u horrorosos, nunca llegan a un término medio. El único personaje que destaca es la joven **Nakayama**, ya que es la única que destaca por su belleza, aunque eso en esta serie no es muy difícil.

Glénat, nos ha dejado con la boca entreabierta, ya que tanto el formato como el trato del cómic es perfecto, el papel es de gran calidad y la trato de la trama es casi perfecto, casi idéntico al original. La traducción es bastante buena y el precio es relativamente asequible, 1200 pelas, al igual que los tomos de Planeta de Agostini.

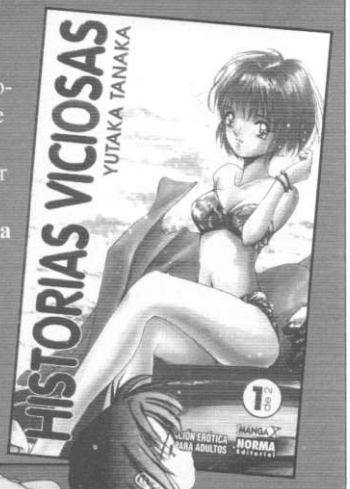
¿Conseguirá nuestro protagonista ser el más fuerte? ¿Recuperará el amor perdido de **Nakayama**? ¿Le partirán la cara a una media de tres veces por tomo? ¿O será Noritaka quien se la partirá a ellos? Una obra muy típica del género, en la que el humor salvaje y grotesco y lo poco habitual del deporte escogido le dan su peculiar toque de originalidad, sin muchos puntos más que destacar. A mi parecer, pasará aquí en España sin pena ni gloria, aunque merecería mejor suerte.



Daniel García

HISTORIAS VICIOSAS

Una nueva entrega de la colección de manga erótico de Norma, en este caso de un autor menos conocido que muchos de sus otros lanzamientos, pero que no por ello desmerece la colección. Eso sí, sus historias son tan insulsas como cortas, y no van más allá de iniciaciones de parejitas o chicas y chicos tímidos descubriendo el amor de forma bastante explícita pero sin el más mínimo morbo, algo en lo que sin ir más lejos su predecesora, Caliente Nagi, ofrecía a raudales, aunque fuera un morbillo muy "light". De todos modos, a mi parecer, **Yutaka Tanaka** destaca en el dibujo, en el que sí supera, por ejemplo, a la anteriormente mencionada *Nagi*, y muy a menudo el lector de este tipo de literatura busca con mucho más interés ese detalle de un dibujo atractivo y sugerente antes que una historia que ofrezca una mínima justificación a las sucesivas escenas de sexo. De todos modos, es difícil que veamos ese tipo de manga erótico por estos lares, ya que a las editoriales les es mucho más fácil buscar obras compuestas por historias cortas, mucho más cómodas de editar, y que se pueden cortar en cualquier momento y continuar en segundas y terceras partes si tienen la suficiente aceptación. *Historias viciosas* es claramente una obra de ese tipo, un título más que no ofrece nada nuevo al género aparte de un buen montón de chicas monas en plena fiesta, aunque mal reproducidas.



The JavHunter

ENCRUCIJADA MÁGICA

Bueno, este mes ha acabado finalmente la primera parte de la obra de **Nem Mukudoki** *Haunted Junction*, o como se ha acabado llamando aquí, *Encrucijada Mágica*. La obra, que empezó como una historia corta de escasa duración, consiguió superar sin problemas las dificultades de los primeros números y de momento aún sigue publicándose en Dengeki Comic Gao! La verdad es que el manga tenía la pega de que al principio todo era excesivamente irreal, en una escuela en la que parecía haber más fantasmas que estudiantes. No obstante, en cuanto te acostumbras a la situación, te encariñas enseguida con los personajes, que son un elenco de rarezas descerebradas de mucho cuidado. Bueno, la cosa ha ido mejorando número a número, especialmente con la aparición de una amenaza central que irá siendo el eje central entre capítulo y capítulo, la Orden Dominante. Al parecer, son un grupo de hechiceros poderosos que utilizan su dominio sobre las almas y los demonios para crear enemistad entre los espíritus escolares y los estudiantes, lo que se opone totalmente al objetivo de la orden sagrada a la que pertenecen los protagonistas.

Como siempre, el principal problema de las primeras partes es que cuando la colección está en su punto álgido y parece que van a empezar a suceder cosas importantes, se acaba dejándote con las ganas de saber lo que va a pasar. Este es el caso de *Encrucijada Mágica*, que se acaba precisamente cuando empieza una guerra abierta contra la Orden Dominante. A ver si pronto Planeta se decide a continuar un colección que como mínimo, si no destaca por su espectacular dibujo o su retorcido guión, sí lo hace por su humor y su originalidad. Y quién sabe, quizás incluso su relativo éxito decida a quien corresponda a sacar pronto la OVA, que todo puede esperarse...

Darkmind

TEATRO MANGA

Vemos que los productos de **Akira Toriyama** no acaban con *Dragon Ball*. Como se puede comprobar, aparte de la serie que mayor fama le ha dado, también ha dibujado otros trabajos, he incluso se han llevado a la pantalla OVAs como *Pink* o series como puede ser el *Doctor Slump*, su obra cumbre para muchos, que fue llevada al manga, convertida en serie, en OVAs y en películas, y que pese a ser la primera serie que realizó **Toriyama**, le dio a conocer dentro y fuera de Japón empujándole al estrellato.

Planeta Agostini no está dispuesta a dejar que una de sus gallinas de oro desaparezca, y para que no ocurra ha decidido hacer una gran selección de historias cortas con varios personajes, todos creados por este autor. Historias diversas, manteniendo el inevitable estilo y sentido del humor de **Toriyama**. Desde el primer número hemos visto variados personajes, algunos de ellos casi totalmente desconocidos, y otros como *Ackman* o *Cashman* pertenecientes a dos series muy nombradas. Estos personajes, a menudo de breve vida tebeíl, fueron llevados al papel por diversos motivos, pero posiblemente el más imperioso fue que **Akira Toriyama** se había encasillado demasiado con su serie de *Dragon Ball*, y ningún autor desea que sólo se le mencione por un único y exclusivo trabajo. Podemos ver y disfrutar de pequeñas historias cortas como la de *Mamejiro*, un crío un tanto bestia que desea ser un gamberro y trae a un amigo de la ciudad para que le enseñe a serlo, creado en 1998 y publicado en el *Shukan Shonen Jump*, y que es una de las más recientes creaciones de su autor. Las historias de *Jaramaru* pertenecen a un personaje mucho más viejo, de 1989, publicado en la misma revista que *Mamejiro* pero con 10 años de antelación, y por tanto refleja el estilo de la primera etapa del dibujante, con caras y personajes que nos recuerdan mucho a series como el *Doctor Slump* o *Dragon Ball*. Jaramaru es un pequeño samurai que ha sido entrenado por su abuelo, muy fuerte, muy bueno, pero que por circunstancias de la vida ha de pegarse con todo el mundo.

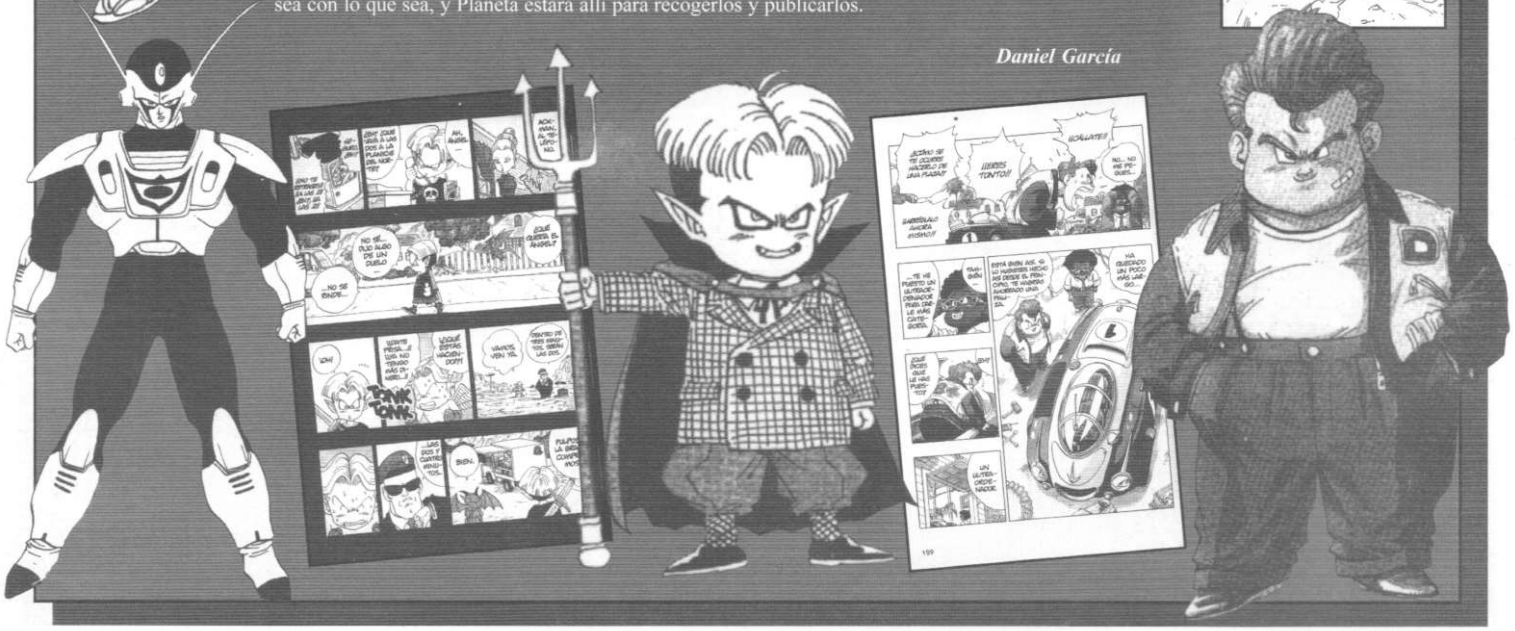
Otro personaje que podemos ver en estas historias cortas es *Ackman*, creado en 1993, entre las distintas etapas de *Dragon Ball*. Cansado de buenos, **Akira** decidió hacer un personaje malvado, pero se quedo en el intento ya que quedo en tono humorístico. Un pequeño demonio que intenta ser el más malo, pero que casi nunca lo consigue, una serie en clave humorística en la que los ángeles y los demonios no tienen bien definido su alineamiento.

Cashman es otro personaje creado por **Tory** en 1990, mucho antes de lo que todo el mundo piensa, ya que lo que se ha publicado en el V-Jump ha sido una reedición de esta obra en color. Se trata de un extraterrestre policía que por accidente mata a otro policía de la Tierra y como única solución para salvarle la vida lo posee, convirtiéndose en superhéroe, dedicado como todos a defender el bien y luchar por la justicia, pero exigiendo recompensas en efectivo para poder costearse la reparación de su nave.

Otras series creadas en su primera época fueron *Wonder Island, Tomato, Pola&Roid, Mad Matic* o *Chobit*, todas publicadas en diferentes revistas, historias cortas en las que **Toriyama** desplegó toda su imaginación y buen sentido del humor. En su segundo tomo de recopilación nos encontramos con historias de la *Isla Highight*, *Mr. Ho*, *Kennosuke*, *Sonchoh*, *las aventuras de Tongpoo*, o el padre de *Dragon Ball*, *Dragon Boy*. *Escape* es la única serie de todas ellas que se podría clasificar como seria, al mismo estilo que las nuevas etapas de *Dragon Ball Z*.

El comic publicado por planeta mantiene las mismas pautas de calidad de siempre, llevado a la venta en tomo pequeño al igual que *Bastard* o *El Puño de la Estrella del Norte*. El papel ha aumentado ligeramente de grosor, mejorando su calidad, y el tramado sigue siendo muy bueno, manteniendo las pautas a las que Planeta nos tiene acostumbrados. La presentación con el formato mencionado antes es muy buena, aunque el precio de estos tomos, 1.200 ptas., es un poco excesivo. Pero el que quiere calidad ha de pagar algo más por tenerla, o eso dicen. En definitiva, la gallina de los huevos de oro sigue poniendo huevos sea con lo que sea, y Planeta estará allí para recogerlos y publicarlos.

Daniel García



Houshin Engi

Últimamente se ha oído hablar de la resurrección del Jump, y de que un selecto grupo de obras y artistas, entre las que destacan *One Piece* de **Eiichiro Oda**, *Yuugioh* de **Kazuki Takahashi,** *I's* de **Masakazu Katsura** o *Seijuro Goto de la Meiryo* de **Hajime Kazu**, se están encargando de devolver al mítico semanario de Shueisha la popularidad perdida cuando *Yu Yu Hakusho*, *Dragon Ball* y *Slam Dunk* finalizaron. A todas estas obras, comentadas ya en el MangaZone, hay muchos que añaden este manga de **Ryu Fujisaki**: *Houshin Engi*.

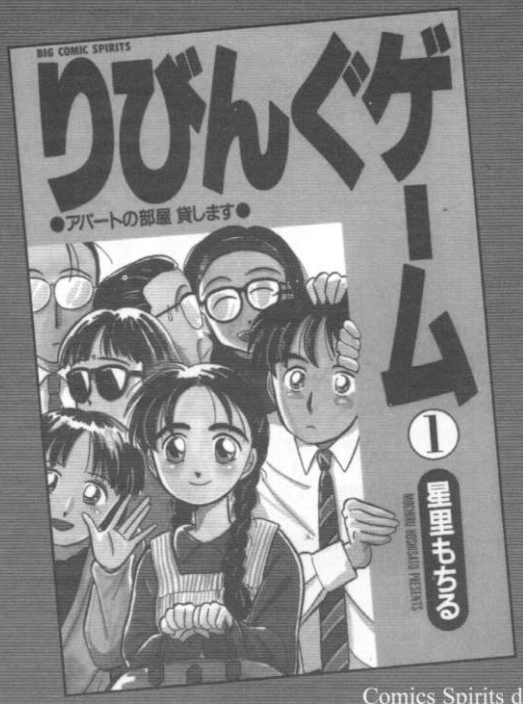
A caballo entre la mitología china, los fantasmas de *Yu Yu Hakusho*, la comedia de *Ranma 1/2* y cierto aspecto cyberpunk en los vestuarios, este manga presenta un estilo de dibujo visualmente distinto, o más bien feo: elíjase en función del grado de ofensa que se pretenda hacer llegar al dibujante. Personalmente no comprendo cómo un manga aburrido y soso como éste puede haber llegado hasta la decena de volúmenes gozando del favor de que antaño fuera el público más exigente de los lectores de cómics en el archipiélago nipón.

La historia, ambientada con elementos de la ya mencionada mitología china acerca del cielo y el infierno, cuenta la historia de Suusu, un mensajero real que será enviado al mundo de los vivos a realizar una importante misión. Se supone que estamos ante la estructura de una aventura iniciática, pero gráficamente parece que siempre estemos en el mismo castillo oriental. Los diálogos, pretendidamente majestuosos en algunos momentos y graciosos en otros, son un cúmulo de tópicos que difícilmente logran captar la atención del lector, lo cual añadido a la mediocridad del arte, de la historia, de las ideas que la forman y de sus personajes, nos dan un bodrio de tebeo que a duras penas recomendamos para nada que no sea purgarse el cerebro. Admitimos que la falta de elementos de calidad no es problema para muchos manga-adictos españoles (¿qué, haciendo amigos? —JJ), así que la posibilidad de que patrañas como *Houshin Engi* pueda aparecer en castellano son bastante mayores que las de otras obras maestras del cómic japonés (*Kozure Okami*, más conocida como *Lone Wolf and Cub*, dibujada por el magistral **Goseki Kojima** me viene a la cabeza) que probablemente jamás vean la luz en España. ¿Acaso pretendíamos más en un país en el que la niña de la mermelada y el perro de Sorpresa Sorpresa y las fotos de **Mar Flores** en la cama con el **Lecquio** son los asuntos que más preocupan? Hale, un pis y a la cama.

Luis Alís

Housin Engi
© Ryu Fujisaki/Shueisha

LIVING



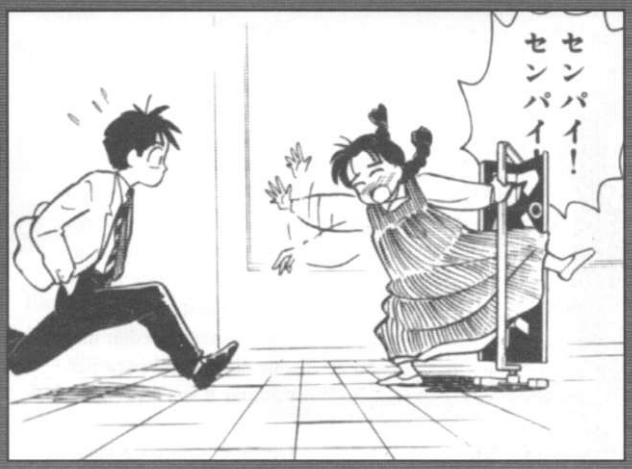
Mochiru Hoshisato, un dibujante de manga completamente desconocido fuera de Japón, logró copar los primeros puestos de ventas a principios de los noventa con este manga que hoy os presentamos: *Living Game*. Comenzó como una serie más en la revista Big Comics Spirits de la editorial Shogakukan, de mangas para adultos (en ella publicó **Rumiko Takahashi** su aclamado *Maison Ikkoku*), y rápidamente su popularidad subió como la espuma, proporcionando fama y éxito a su autor, éxito que recientemente ha repetido con su manga sobre el matrimonio *Kekkon shimashou!* (*¡Casémonos!*).

Pero, ¿de qué va *Living Game*? Pues nos cuenta la historia de Raizo Fuwa, un oficinista tokyota de 25 años que vive en una estrecha habitación de esas tan abundantes en las grandes ciudades niponas: un día, se levanta harto de tantas estrecheces y decide mudarse a un piso más espacioso, por mucho que tenga que rascarse el bolsillo. La suerte quiere que encuentre un espacioso piso enfrente de un nuevo edificio de oficinas que será la nueva sede de la pequeña empresa en la que trabaja. Pero un terremoto deja el edificio de oficinas inservible, y el antiguo ha sido demolido, con lo que la nueva oficina de la empresa será... ¡el apartamento de Fuwa! Esta divertida situación acaba siendo un duro golpe para la convivencia con sus compañeros de trabajo... pero las desgracias no vienen solas, y es que además hay va a haber una chica nueva, Izumi Hiyama, que va a revolucionarlo todo. Izumi viene de un pueblecito del campo y va a trabajar en la oficina ya que es hija de un amigo de la directora de la empresa, que le pidió el favor de emplearla. Pero Izumi es muy muy joven... ¡tiene quince años! Debería estar estudiando en el instituto, pero una serie de problemas familiares hicieron que perdiera interés en los estudios. Raizo no puede evitar preocuparse por ella, y le ayuda a hacer la mudanza y a buscar apartamento: pero Izumi no conoce a nadie en Tokyo, ni tiene apartamento para vivir (nadie quiere alquilar un piso a alguien tan joven), y finalmente, Fuwa acaba por acomodarla en su propia casa. Éste será el comien-

Living Game
©Mochiru Hoshisato/Shogakukan

G GAME

Living Game
©Mochiru Hoshisato/Shogakukan



zo de un peculiar romance en el que los amigos, el trabajo y la vida en general, con todos sus altibajos y momentos dulces y amargos, serán igualmente protagonistas. La obra abarca 10 volumenes como diez soles en los que Raizo e Izumi tendrán oportunidad de comenzar su vida en común.

No es que todos los mangas que se publican en las páginas de una revista puedan ser encasillados dentro del mismo género, pero en este caso podemos hacer paralelismos entre *Living Game* y la ya mencionada *Maison Ikkoku* de **Takahashi**. Y es que ambas obras se centran en la vida cotidiana de los japoneses, sus inquietudes y vivencias, todo ello planteado con un acercamiento muy humano. Ambas hacen gala de un estilo sin muchos adornos pero sincero y efectivo, muy cálido y dotado de ese punto de humanidad que la historia requiere. Pero lo cierto es que *Living Game* tiene puntos geniales en los diálogos, los personajes secundarios, y sobre todo, en esa capacidad que tiene de sumergirnos en lo más hondo de la sociedad japonesa. Un manga con espíritu de comedia de situación, si queréis (la obra tiene una importante carga de buen humor y momentos divertidos), en la que los acontecimientos y problemas a los que los personajes deben hacer frente, aunque llevados a los típicos extremos caricaturescos del manga, son los mismos con los que cualquiera de nosotros nos encontramos en nuestra vida cotidiana. El resultado es una obra completamente accesible, muy agradable e interesante de leer y con momentos en los que el autor demuestra auténtico ingenio al poner a los personajes en situaciones casi límite para exprimirles más aún su fibra humana.

Sabido es que los mangas de comedia romántica no acaban de convencer al lector español, pero lo cierto es que esta obra, inteligente, bien realizada y lejana a los excesos y la banalidad de la que hacen gala muchos de los títulos de manga que se publican por ahí, tiene el potencial y el gancho como para crear auténtica adicción, sobre todo entre los lectores más adultos. Señores editores, por favor, háganle un favor a los aficionados al buen manga y échenle un vistazo a esta serie...

Luis Alís

RECORD OF LODOSS WAR (V)

La magia en el mundo de Lodoss

los magos y sus poderes

Una de las cosas más características de un juego de rol de fantasía heroica es sin duda la magia. En Lodoss, como buen juego de rol, es uno de los elementos más importantes y más cuidados de todo el sistema. En el mundo de Lodoss existen cuatro profesiones que pueden utilizar la magia: los magos, los hechiceros, los shamanes y los sacerdotes. Para cada una de ellas, la magia es un elemento totalmente distinto, que emana además de una naturaleza diferente y tienen efectos y funciones muy distintas.

Para que os hagáis una idea, la magia en el mundo de Lodoss es un elemento que flota en el aire, y que algunos personajes tales como los magos y los hechiceros utilizan, usando sus cuerpos como canalizadores de esa magia, y utilizándola para modificar la realidad mediante su poder y sus conocimientos. Los shamanes también tienen acceso a ella, pero utilizan el poder que extraen de los elementos para realizar sus conjuros, y no de la magia en sí como hacen los otros. Los últimos, los sacerdotes, se basan en una realidad absolutamente distinta, ya que extraen sus poderes directamente de las deidades a las que adoran, y son éstas quienes ceden una parte de su esencia para permitir actuar a sus representantes.

Desde el punto de vista de las reglas, existen exactamente cinco tipologías de magia distinta, que son accesibles sólo para cada categoría de magos. La primera de estas magias es la hechicería, que como su propio nombre indica es el estilo de magia que utilizan los hechiceros. La hechicería es posiblemente la magia más poderosa que existe, teniendo en su haber los más variados conjuros que les permiten realizar acciones muy distintas, desde abrir una puerta hasta encerrar a su enemigo en un capullo de energía. Lo bueno de la hechicería es que tiene la posibilidad de utilizar los conjuros más variopintos, tanto ofensivos como defensivos, pasando por una amplia gama de hechizos simplemente útiles para el hechicero, como teletransporte o vuelo. Además, al contrario que otros conjuros, requiere muy escasos componentes materiales, lo que la hace depender casi exclusivamente del poder del hechicero.

La magia shamánica es la segunda de las categorías mágicas utilizada por los shamanes. Se basa principalmente en el poder de los elementos, y desde el punto de vista ofensivo es sin duda la magia más poderosa que existe. Sus conjuros, al contrario que la hechicería, son casi exclusivamente dedicados al combate, y causan un daño masivo al lanzarlos. Su

problema es precisamente esa orientación al combate, que hace que sus conjuros únicamente sean útiles en una situación violenta en la que la destrucción sea la única salida viable. Normalmente, requiere un componente material del elemento que se va a utilizar, como un poco de agua o un fuego.

La magia clerical, que es la que utilizan los sacerdotes, es un tipo de magia principalmente defensiva, que se basa en conjuros protectores, de curación y de destruir el mal. Raramente necesita componentes materiales, pero también se utilizan de vez en cuando.

La siguiente categoría de magia es la magia demoníaca. Normalmente, es una tipología de magia que los jugadores no pueden utilizar jamás, ya que está reservada para criaturas sobrenaturales malignas o hechiceros que se han entregado en cuerpo y alma a la magia negra. No obstante, es posible que un jugador pueda llegar a aprender alguno de estos conjuros mediante un libro arcano o algún trato con un demonio poderoso, por lo que aunque en su mayoría sólo será utilizado por monstruos, sí puede ser usada en teoría por los jugadores.

La última de las categorías es la magia común, que no pertenece a ninguno de los grupos anteriores. La magia común es una tipología de magia muy simple, con conjuros muy básicos, que apenas permiten acciones como limpiar o mover cosas. Es una magia accesible únicamente para los magos y los hechiceros, aunque también es posible para los caballeros utilizarla en menor grado.

Bueno, cada una de estas tipologías, excepto la demoníaca, se divide en niveles de poder y de conocimientos. Existen exactamente siete niveles de poder para los conjuros, y cuanto mayor sea el nivel del conjuro, mayor poder y experiencia debe de tener el mago para comprenderlo y utilizarlo. Es decir, cuanto mayor sea el nivel del mago, mayor será el limite de niveles que podrá utilizar en sus conjuros, dentro de la tipología de los hechizos que su profesión le permita usar. Una vez seleccionado el conjuro, éste tiene un coste de invocación en puntos de magia, los cuales serán la cantidad de poder que deberá invertir el hechicero para poder utilizar el hechizo en cuestión. Los conjuros tienen una cantidad muy variada de puntos de magia, según la utilidad del conjuro, y es posible que conjuros de segundo y tercer nivel tengan un coste de invocación inferior incluso a algunos de primero. Una vez pagado el conjuro, si se tiene suficientes puntos de poder mágico, éste actuará al instante.

DARKMIND

FICHERO

Aquí vamos a ver ejemplos de algunos hechizos utilizados en el sistema. Naturalmente es imposible poner todos los que hay, por lo que veremos un ejemplo de cada tipo y dejaremos que cada Master se invente los suyos propios a partir de ellos.

Magia sacerdotal

Nombre: Luz sagrada
Nivel: 3
Coste de invocación: 10 puntos de magia
Duración: 10 rounds
Resistencia: Especial

Este conjuro crea un área de 20 metros de luz pura que elimina automáticamente cualquier tipo de oscuridad, natural o mágica, que se encuentre en la zona. Dado el carácter sagrado de la luz, afecta especialmente a los no muertos y a los demonios, causando un daño de (2d10 + nivel del sacercerdote) por round que permanezcan dentro del área de alcance de la luz. Los no muertos de alto rango, tales como vampiros y cadáveres, tendrán derecho a una tirada de salvación para recibir la mitad de daño.

Hechicería

Nombre: Vuelo
Nivel: 5
Coste de invocación: 10 puntos de magia
Duración: 10 rounds
Resistencia: No

Como su propio nombre indica, el conjuro de vuelo permite al hechicero desplazarse a voluntad por el aire a una velocidad de 40 metros por round. La libertad de movimiento es absoluta, al contrario que en el conjuro de inferior nivel "levitación".

Magia shamánica

Nombre: Tormenta de fuego
Nivel: 6
Coste de invocación: 20 puntos de magia
Duración: Instantáneo
Resistencia: No

Este poderoso conjuro es un claro ejemplo de la potencia destructora de la magia shamánica (aunque los hechiceros tienen también su contrapartida en nivel 5). Al realizarlo crea una lluvia de llamas en un área de 10 metros de radio, causando un terrible daño de (4d10 + nivel del shamán) a cualquier ser que se encuentre en el interior del área.

Magia demoníaca

Nombre: Veneno
Nivel: No aplicable
Coste de invocación: 20 puntos de magia
Duración: Instantáneo
Resistencia: Sí

Este conjuro envenena a la criatura sobre la que es lanzado, causándole la muerte entre terribles convulsiones a los pocos minutos. Durante el tiempo que esté envenenada, no podrá realizar ninguna acción salvo intentar comunicarse con otras personas. Para evitar sus efectos es necesario superar una tirada de resistencia mágica, lo que permitiría sobrevivir al hechizado, al coste de perder la mitad de sus puntos de vida actuales.

Tira los dados

Como podéis observar, cada profesión tiene su propia tipología de magia, que solamente ella puede utilizar. La única excepción es el mago, una profesión que trata de especializarse en todas las tipologías mágicas existentes, por lo que, aunque no puede alcanzar un conocimiento excesivo en ningún campo, puede acceder tanto a la magia shamánica como a la hechicería, dándole una mayor gama donde elegir. El sacerdote, por su cuenta, utiliza los poderes de su dios, por lo que sólo él puede acceder a sus conjuros. Por cierto, aunque no aparece reflejado en ninguna de estas tablas, el caballero puede utilizar magia, pero únicamente del grupo de la magia común, a la que todos tienen acceso menos el sacerdote y el shamán.

SHAMANES	
Nivel del personaje	Nivel de Conjuros Shamánicos
1	1
3	2
5	3
7	4

HECHICEROS		
Nivel del personaje	Nivel de Conjuros de Hechicería	Nivel de Magia Común
1	1	1
3	2	2
5	3	3
7	4	3

MAGOS			
Nivel del personaje	Nivel de Conjuros de Hechicería	Nivel de Magia Común	Nivel de Conjuros Shamánicos
1	1	1	1
3	2	1	2
5	2	2	3
7	3	2	3

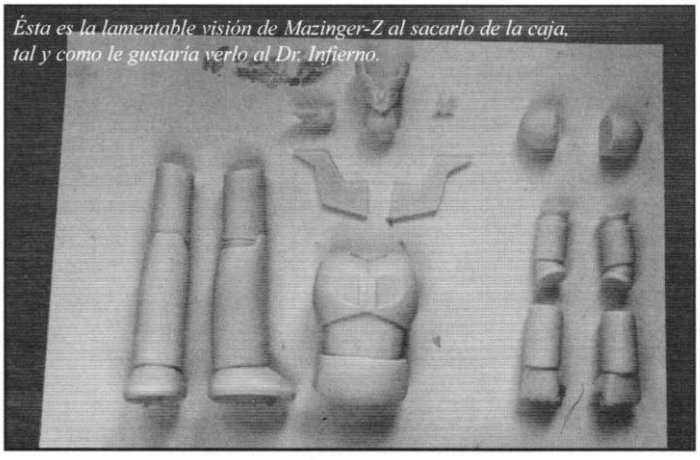
SACERDOTES	
Nivel del personaje	Nivel de Conjuros Sacerdotales
1	1
3	2
5	3
7	4

Seiscientas toneladas de Japanium, por favor

Nunca pensé que podría regresar, pero lo ha hecho. En televisión autonómica, con horario intempestivo para los que curramos fuera de casa y evidentemente sin avisar, tal y como nos tienen ya acostumbrados. Ha regresado tal y como lo recordábamos allá en los setenta, con sus treinta metros de estatura, sus poderes alucinantes y ese chirrido que hace al moverse. Y con la presentación en japonés en vez de la versión española (y chorra) de Raphael.

Pues efectivamente, sí, el tema de hoy es Mazinger-Z; específicamente una maqueta de resina escala 1/100, copia exacta de un vinilo 1/500 (unos 60 cm) con una movilidad limitada que salió a la venta un par de años antes y que es una gozada para aquel que tenga estanterías altas.

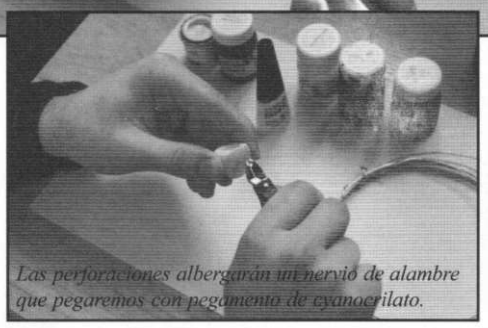
Evidentemente, en el caso que nos ocupa, el modelo nos aparecerá en forma de piezas separadas y de dudoso ensamblaje por lo que primero nos debemos ocupar de la eliminación de impurezas, rebabas y poros de la manera que tantas veces se ha visto y que, a fe mía, no vamos a repetir. Por piedad.



Ésta es la lamentable visión de Mazinger-Z al sacarlo de la caja, tal y como le gustaría verlo al Dr. Infierno.

El primer dilema que se va a presentar será cómo fijar el ensamblaje de cada pieza con sus anexas, al cual el acelerado principiante responderá aplicando un generosa dosis de pegamento sobre las dos superficies y uniéndolas a presión. Y en la mayoría de los casos eso basta, aunque no es recomendable con resinas de muchas piezas como es el caso de la presente, ya que tarde o temprano el pegamento cederá y la figura quedará mutilada. Es mejor emplear un poco más de tiempo y esfuerzo y asegurar un ensamble resistente e imperecedero. Esta cualidad se consigue simplemente efectuando unas perforaciones de aproximadamente un centímetro de profundidad con una broca de manualidades fina para metal e introduciendo una pequeña sección de alambre de grosor similar entre las dos piezas. Una vez comprobado el perfecto encaje entre ambas, aplicaremos una gota de pegamento de cyanocrilato en uno de los extremos del alambre y lo introduciremos hasta la mitad en la perforación de una de las piezas dejándolo secar durante un par de minutos, tras lo cual extenderemos una gota de pegamento en la cara de unión de la segunda pieza y repetiremos la operación con el otro extremo del alambre. Tras unos segundos de presión, ambas partes habrán quedado sólidamente unidas, por un lado gracias a la potencia de unión del pegamento y por otro a la resistencia a la presión del nervio de alambre. Cualquier tipo de fisura apreciable en esta unión se puede rellenar con una pequeña porción de pasta epoxi, fusionando virtualmente ambas piezas en una. Actuaremos de igual manera con cada pieza hasta lograr conjuntos separados del cuerpo manejables y fáciles de trabajar, como por ejemplo, brazos, piernas, tronco y cabeza. Y los pintaremos uno a uno y por separado antes de montarlos definitivamente.

Para conseguir un encaje permanente, practicaremos unas perforaciones de 1 cm. en las piezas a unir.



Las perforaciones albergarán un nervio de alambre que pegaremos con pegamento de cyanocrilato.

Para pintar la figura, ante todo se debe conseguir un modelo, de una ilustración, un manga o de un capítulo de la tele. Cuanto más aproximados sean los colores, mayor sensación de haber recreado al personaje original. Y ahora, por partes.

La cabeza; el error fatal que podríamos cometer sería intentar pintar directamente los colores que aparecen en la serie sin un mínimo de preparación preliminar. Los colores grises de la "boca" y del receptáculo del planeador que aparecen en la serie, hacen suponer un efecto metálico que nosotros recrearemos con la técnica del pincel seco y esmalte cromado sobre un fondo de negro mate. Observamos que la base de pintura negra penetra en las ranuras de la "boca", mientras que el sistema del pincel seco mantiene el esmalte plateado sólo en la superficie, proporcionando aspecto de metal grisáceo con un efecto de sombra y profundidad muy atractivo. Siguiendo con el efecto luz-sombra, es aconsejable no pintar la cara del Mazinger con un solo tono de azul. Simplemente, si pintamos la parte frontal de la nariz y de la cara con un azul apreciablemente más claro, obtendremos una sensación tanto de luminosidad como de volumen que el observador, sin duda, apreciará.

Y por último, una sombra con un amarillo ligeramente más oscuro en la parte superior de los ojos del Mazinger, producido por la sombra de

dos y ya está pero también esta vez se puede mejorar con un mínimo más de gratificante esfuerzo. Aquí el truco consiste en aplicar una capa de negro mate antes de pintar el color azul de los puños y las piernas, consiguiendo mejores resultados que pintando directamente con un azul oscuro. En cuanto al color de los muslos y los brazos, hay gente que prefiere el cromado, aunque se supone que es una especie de metal blanco, así que yo me inclino a pintar con un blanco níveo.

La cabeza de Mazinger-Z tiene una gran superficie metálica que recreamos con el método del pincel seco con cromado sobre negro mate. Los resultados son excelentes

La cara tiene dos tonos de azul, claro y oscuro, que le proporciona efectos de luz y volumen.

Debemos fijarnos en que en la parte posterior de brazos y piernas aparecen las articulaciones metálicas de los codos y las rodillas. Simularemos el color del metal de la misma manera que en la cabeza, es decir con el método del pincel seco con esmalte cromado sobre fondo negro mate, que se introducirá por las ranuras, asemejando brillos y oscuros como una pieza metálica en constante rozamiento.

un supuesto párpado. No es imprescindible pero le da un suave aspecto de ceño de chicoduroquetepegoleche y listoaentrarenacción.

Brazos y piernas; otra vez sería factible pintar simplemente con los colores adecua-

El tronco; es de metal blanco y negro. La mejor forma de pintarlo va a ser con pintura blanca y negra mates, para posteriormente darle brillo con satín diluido, aunque eso será cuando esté la figura totalmente montada.

El color azul se aplica en una base de negro mate para conseguir mejores resultados.

Aplicamos en las articulaciones la técnica del pincel seco con esmalte cromado sobre fondo negro.

Se ensamblarán todas las piezas de la forma que hemos visto anteriormente, procurando previamente que las dos superficies a pegar encajan de forma correcta y están bien limpias para que el pegamento agarre a la perfección. NOTA: Se debe comprobar que al encajar las piernas, éstas quedan paralelas y con las plantas de los pies en el mismo plano. De lo contrario, la figura cojeará. Recordemos que con el sistema de unión que empleamos, luego será muy difícil rectificar la postura.

Pintamos el planeador con un pincel fino y usaremos un color rojo para marcar las partes más profundas.

El ensamble debe ser cuidadoso y procurando que el pegamento no rebose por las uniones.

Finalmente montada la maqueta, le daremos un par de efectos generales. Normalmente los colores brillantes proporcionan unos resultados demasiado..., pues eso, brillantes, y en consecuencia, efectos artificiales e irreales, así que para mejores resultados vamos a diluir un poco de satín en unas gotas de agua y a aplicarlo sobre la totalidad de la superficie de la figura dándole un brillo controlado y suave.

El último toque sería el envejecimiento del metal del robot con un filtro de negro mate muy diluido y con un pincel grueso y suave. Repito: muy diluido.

Y de esta manera queda concluida una de las mejores y mejor esculpidas de las maquetas de esta escala, de Mazinger-Z , proporcionada y esbelta, que hará las delicias de la estantería de cualquier aficionado y que podemos acompañar con la figura que realizamos de Afrodita-A hace chopocientos números. Finalmente todo empieza a encajar.

Gabri del Río

Una vez montado, una ligera capa de satín diluido le dará un brillo suave y general a toda la figura.

por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

MODELOS A SEGUIR

Ruri Hoshino (versión en uniforme de capitán) de la película *Martian Successor Nadesico: The Prince of Darkness.* **(1:8, 180 mm) Kotobukiya. ¥6.800**

El estreno de la película de *Nadesico* ha disparado de nuevo la popularidad de los personajes de la serie, y sobre todo la de Ruri Hoshino, una de las principales protagonistas de esta nueva entrega. De entre todas las figuras de ella que están saliendo al mercado en las últimas fechas hay que destacar ésta de la conocida Kotobukiya, realizada por **Tomoki Maeda**, porque es con mucho la más lograda, tanto en detalles como en escorzo. La realización de los mechones del cabello, muy "al vuelo", la dotan de gran dinamismo, y aunque un acabado realmente óptimo precisa de bastante masilla y lija, el resultado puede ser realmente espectacular. Eso sí, una vez montada, aléjese del alcance de los niños, o esas trenzas no durarán lo bastante ni para decir "¡no la toques!".

Siren Type F de la serie *Five Star Stories.* **(1:100, 260 mm) Volks. ¥19.800**

La casa Volks es muy conocida por su magnífica colección de figuras "Mechanical Moving" de *Five Star Stories*, de la que os hemos mostrado varios ejemplos, pero también realizan figuras "fijas" como ésta, a la misma escala que las articuladas, y bastante más fáciles de montar, aunque siguen siendo modelos para expertos... y alucinantes.

Misato Katsuragi de la serie *Neon Genesis Evangelion.* **(1:5, 380 mm) Amie·Grand. ¥16.000.**

Entre este mes y el anterior han aparecido un par de series de figuras sobre las protagonistas femeninas de *Evangelion*, pero aunque ésta no muestra sus encantos en traje de baño como las otras, no hay que dejarla pasar porque destaca sobremanera a su lado. ¿La razón? Pues principalmente su tamaño, casi cuarenta centímetros de resina (o sea, absolutamente enorme), aunque pese a lo que suele ser habitual en figuras de estas características, no se ha descuidado su detalle, lo que hace que resalte aún más si cabe. Un precio súper ajustado y una gran facilidad de pintado la hacen muy recomendable como compra estrella de vuestra colección de *Evangelion*.

Burn&Burngarn de la serie *Yuusha Seisen Burngarn* **(sin escala, 110 mm/210 mm) Kaiyodo. ¥18.000**

Entre la producción de Kaiyodo para este mes cabe destacar esta pareja de figuras, que se comercializan juntas, dentro de su colección Super Robot Museum. Basadas en una serie que en realidad pasó sin pena ni gloria por las pantallas niponas, son sin embargo un ejemplo de lo refinadas que pueden llegar a ser estas figuras. Eso sí, son un poco complicadillas de montar, así que sólo las recomendamos para usuarios experimentados.

Akari Kanzaki de la serie *Battle Athletes Daiundokai.* **(1:4,427 mm) Max Faxtory. ¥24.800**

Y como este mes la cosa va de figuras enormes, echadle un vistazo a esta estupenda figura de Max Factory. Parece que a todo el mundo del sector le ha dado por regalarnos con protagonistas femeninas en tamaño fetichista, y aunque la casa NewLine (entre otras) presentó hace un par de meses su propia versión de Akari, en una pose mucho más "sugerente", hemos seleccionado ésta por varias razones, entre ellas su casi medio metro de altura y su escaso número de piezas (12), que hacen de su montaje y pintado una tarea bastante asequible a los principiantes. Es un poco cara, de acuerdo, pero os aseguramos que resulta acojonante en cualquier lugar que la coloquéis (y como te caiga encima de un pie tienes escayola para tres meses).

Ashitaka de la película *Mononoke Hime.* **(sin escala, 220 mm) Kominika. ¥28.000**

La casa Kominika se prodiga más bien poco en cuanto a número de originales, y desde luego no puede competir con gigantes como Bandai, Kotobukiya o Volks, por ejemplo, pero de vez en cuando nos sorprende con piezas como ésta, una serie limitada y numerada, rigurosamente hecha a mano, digna de ocupar un papel de honor en cualquier estantería. La variedad de materiales que la componen, y el saber que no hay dos exactamente iguales, añaden valor a la ya de por sí preciosista figura que reinterpreta el personaje de la película de **Miyazaki**.

QUE LO SEPAS

—Finalmente podemos ver las primeras imágenes del que puede ser el último juego de la saga de Ryu y Ken, *Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future*. El juego va a tener un total de diecinueve luchadores, cifra que incluye cinco nuevos jugadores entre los que reaparecerá Chun Li. Los otros cuatro luchadores son Q, un extraño luchador con partes cibernéticas que lleva una gabardina, Makoto, una luchadora de karate que tiene parentesco con Ryu, más dos adicionales. Además, junto al SF ha sacado tres novedades, el *Power Stone*, el *Strider 2* (al fin, una década después) y el *Vampire Ace*, la cuarta entrega de la saga *Darkstalkers*.

—Por cierto, parece que el sueño se va a hacer realidad, y Capcom y SNK han entablado negociaciones para realizar el juego que todo aficionado ha soñado, *Capcom vs SNK*, que aunque se suponía en principio sólo para la Neo Geo Pocket, puede aparecer probablemente para salones recreativos. Esperamos más noticias con ansiedad.

—El juego más esperado esta aquí finalmente. El pasado 12 de febrero, salió en todas las tiendas japonesas el *Final Fantasy VIII*, y en tan sólo una semana ha vendido la escalofriante cifra de cinco millones de unidades. A ver cuándo llega aquí.

—*Virus*, la obra del conocido autor **Masami Obari**, será llevada a la PlayStation de Sony bajo el título *Virus The Battle Field* por la compañía Polygram. El juego saldrá el 1 de abril, y consistirá en combates de cartas basados en los personajes y poderes del juego, que en principio serán de tres tipos: ataque, defensa y objetos, y además estará repleto de animaciones provenientes de la OVA.

—Taito ha anunciado que su popular juego de lucha, el *Psychic Force 2012*, aparecerá en PC además de en Dreamcast, y utilizará el chip Voodoo 2 para poder emular la recreativa.

GUNDAM
Char's Counterattack
El combate final, por fin en tus manos

Desde sus inicios, la obra de **Yosiyuki Tomino** *Mobile Suit Gundam* ha sido sin duda una de las sagas de mayor éxito del anime japonés. Una vez tras otra una nueva serie ha ido reapareciendo en el mismo momento en el que la actual terminaba, y por si fueran poco las series televisivas, varias han sido las películas y OVAs que han llevado el sobrenombre de *Gundam* en su título. Pero lo que importa aquí realmente es que *Gundam* ha sido una de las sagas más adaptadas a juegos en toda la historia (por no decir la que más). De *Gundam* han aparecido conversiones en prácticamente todos los soportes existentes, desde la Supernintendo y la Megadrive hasta la Game Boy (y siempre de manos de la misma compañía, Bandai). Ahora, además de un par de títulos para la Sega Saturn, parece que la compañía japonesa ha empezado una desbordante cantidad de lanzamientos para la PlayStatión. En números anteriores pudimos ver un reportaje de uno de estos juegos, *Gundam The Battlemaster*, y en esta ocasión el título que abordamos es precisamente el último que acaba de salir al mercado, que en nivel de calidad bien poco

DATOS

Título: Gundam: Char's Counterattack
Precio: ¥5.800
Compañía: Bandai
Plataforma: PlayStation
Tipo: Lucha
Nº de Jugadores: 1 ó 2

CHEATER!!

—El inútil de Carlos dice que no hay manera de sacar trucos porque aún no ha tenido tiempo de jugárselo de arriba a abajo, así que lo único que sabe es que, si te terminas el juego, luego puedes acceder a los personajes secretos, aunque tampoco nos sabe decir si tienes que acabártelo sin continuar, o en máxima dificultad, o qué... En fin, algo es algo, así que mientras os lo acabáis, el impresentable éste promete destriparlo completamente y deciros algo para el próximo número... o morir en el intento. Personalmente, aquí todos preferimos lo segundo

^_^

©Sotsu Agency-Sunrise
©Bandai 1998

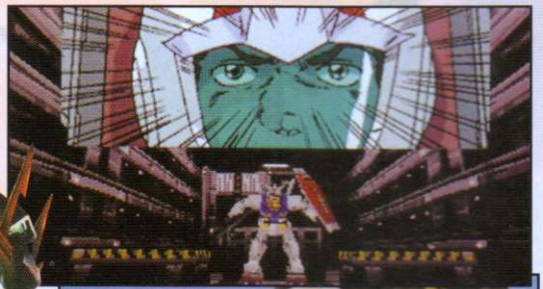
tiene que ver con el anterior. En *Gundam: Char's Counterattack* se recogen los sucesos de la película que lleva el mismo nombre, y que resulta ser el desenlace del momento argumental más importante de la saga, el combate final entre los dos mejores pilotos de todos los tiempos, Amuro Rei y Char Aznable.

El juego básicamente no es otra cosa que un juego de lucha tridimensional, en el que pilotaremos al Mobile Suit desde un perspectiva de primera persona, con lo que podremos disfrutar de lo que se puede sentir al tener entre tus manos el poder de un auténtico Gundam o un Zak. Lo primero que podremos ver del CD es una pantalla de presentación renderizada en la que presenciaremos el combate de los Mobile Suits de Amuro y Char, donde se combinan los gráficos tridimensionales con animación tradicional. Gráficamente no está mal, pero quizás no da la talla en comparación a la soberbia calidad de las presentaciones que últimamente están apareciendo en la PlayStation (aunque a los que recuerden con cariño la película les parecerá un fantástico remake del film).

Char's Counterattack tiene una variada cantidad de opciones, aunque no dan una gran amplitud de posibilidades de juego. Por desgracia, son opciones muy típicas: un modo arcade, uno historia, una modalidad de lucha contra otro jugador, y opciones para el juego. El modo arcade no tiene ningun misterio: tendremos que elegir el personaje que queramos, y con él enfrentarnos a los demás Mobile Suits del juego, derrotándolos uno tras otro hasta acabar con todos. En el modo historia, seguiremos más o menos el guión de la película enfrentándonos en combates predeterminados al resto de personajes según ocurriera en el film. En el modo versus podremos enfrentarnos a nuestros amigos eligiendo el escenario y el personaje que queramos (vamos, la opción eterna de todos los juegos de lucha). La originalidad aquí reside en que podremos luchar contra nuestros amigos con una única consola, ya que la pantalla se partirá en dos permitiéndonos ver a ambos Mobile Suits con una única televisión, lo que permite que te enfrentes a tu amigo sin la odiosa necesidad de tener dos consolas y dos juegos. Por último, las opciones nos permitirán elegir entre las posibilidades más o menos clásicas: botones, dificultad, sonido... (que se podría pedir que fueran un poco más completas, a pesar de que cumplen la papeleta).

Gráficamente, el juego se merece sencillamente un sobresaliente, y no se puede decir otra cosa de él salvo que esta vez Bandai ha tirado la casa por la ventana. Los robots son enormes y detallistas, y todos aquellos que hayan seguido la serie se percataran del altísimo calidad de la conversión con respecto a los que aparecen en la película. El movimiento es suave y rápido, mostrando en todo momento una estructura polígonal que se mantiene estable y sin que ninguno parpadee o desaparezca. Además, los efectos especiales de ataques y rayos, en especial las salvas de los misiles buscadores, son una auténtica maravilla gráfica que muestra un alto grado de espectacularidad sin ralentizaciones, pero permitiendo a la vez tener una clara visión de lo que estás haciendo. Los escenarios son muy simples, espacio en su gran mayoría, cosa que realmente no importa en exceso ya que sueles estar más pendiente del combate que de cualquier otra cosa que se encuentre alrededor.

De la música se puede decir otro tanto, ya que son nuevas versiones de la que se podía escuchar en la película original, lo que a quien la haya visto le permitirá hacerse una idea de la enorme calidad que tiene. Para quien no las haya oído, imaginaos un banda sonora épica donde las haya, que es capaz de



© Sotsu Agency·Sunrise
© Bandai 1998

ambientar a la perfección la más cruenta de las batallas. Por desgracia, tiene el defecto de que algunas canciones han sido retocadas excesivamente, dándoles un aire demasiado "tecno-máquina", y podrían ser mucho mejores tal y como eran originalmente (salvo para los que les guste este tipo de música, claro, que las encontrará muy mejoradas).

Otro de los puntos fuertes del juego es la jugabilidad. A pesar de manejar el Mobile Suit en primera persona, pronto te percatas de que tienes su control en todo momento, y aunque al principio puede parecer un poco difícil de llevar, en cuanto te acostumbras a manejarlo con un poco de habilidad, te sientes capaz de hacer cosas que harían llorar de envidia al mismo Amuro. También está muy bien conseguida la enorme diferencia que existe en el combate a larga y a corta distancia, siendo a larga principalmente con armas láser y de proyectiles y de cerca con la clásicas armas de energía como espadas y hachas. Vamos, ésto es espíritu Gundam y el resto una broma.

Pero no todo puede ser bueno, y el *Gundam: Char's Counterattack* tiene también algunos grandes errores, como el hecho de que, al basarnos exclusivamente en la película, no hay excesivos modelos de Mobile Suits y personajes para elegir. Vale, es cierto que los 10 son muy variados, pero seguiría siendo de agradecer algunos personajes más. Otro problema también desde mi punto de vista personal, es que el Sazabi de Char Aznable y el RX-97υGundam de Amuro Rei son muy superiores al resto, incluso puede que excesivamente, lo que es genial según la coherencia de la película, pero rompe con la estabilidad del resto de los personajes del juego.

Salvo este par de "errores", y salvo también que es un juego que se te hace corto, analizándolo en su conjunto es una auténtica genialidad. La posibilidad de enfrentarte a un amigo en pantalla partida hace que la opción de versus te permita jugar durante horas reviviendo contra ellos o contra la consola lo que se siente al estar en primera persona pilotando un Mobile Suit, y viviendo ese momento crucial de la historia de *Gundam* en el que Char y Amuro se enfrentaron finalmente. Es un juego que dista mucho de ser perfecto, pero no debería faltar a ningún seguidor de la serie, ya que probablemente es la mejor conversión que se ha hecho de ella (y seguro que JJ se pide uno en cuanto lo vea) (Shiiiirrr —JJ).

Darkmind

EN FIN, QUE..

GLOBAL **86%**

Jugabilidad	90%
Sonido	80%
Gráficos	90%

❖ Menos de 32 ❖
PAPUWA ISLAND

Otro más en la ya laaarga e interminable lista de juegos que nacieron por causa de una serie exitosa que tenía cierta aceptación hace unos años. Todos los que lleven ya cierto tiempo en el mundillo recordarán que allá por nuestra primera etapa hicimos mención de esta serie loca y graciosa en la que un grupo de divertidos personajes acaban encerrados en una isla tropical en las que les sucederían una y mil desventuras. Pues bien, *Papuwa Island*, que es como se titulaba, al parecer alcanzó el éxito suficiente para tener el dudoso honor de ver una adaptación de la animación a un juego de Supernintendo que la compañía Enix se encargó de realizar en 1994. De él sólo se puede decir lo que de tantos otros juegos similares, aunque era bastante divertido y tenía una calidad superior a la media que aparecía por la época.

El juego de *Papuwa Island* no es otra cosa que un juego de plataformas, en el que tendremos que encarnar a sus protagonistas, expertos en artes marciales, y atravesar toda la isla acabando con los cientos de criaturas que intentarán impedirnos llegar hasta nuestra meta. Para defendernos utilizaremos nuestros conocimientos en las artes marciales que, además de golpear con nuestras manos y pies, nos permitirán lanzar descargas de energía que destruirán cualquier cosa que se ponga en nuestro camino. Gráficamente el juego no estaba nada mal, con escenarios coloristas y detallados, que gracias a Dios no se repiten demasiado en su desarrollo. El protagonista también esta bien animado y queda, como mínimo, gracioso, al igual que los sprites de los enemigos, que a pesar de no estar al nivel de la calidad del personaje principal, al menos también divierten.

La música no está mal, y los efectos de sonido son graciosos (si te gustan la melodía y las voces de la serie, bastante divertidas pero ridículas). La jugabilidad no era mala, y se agradecía la dificultad gradual que se notaba mucho de pantalla a pantalla, pero no obstante podría haber sido más largo y ameno. Como dije al principio, *Papuwa Island* es uno más de la larga e interminable lista de juegos de anime que aparecieron para la Supernintendo.

Darkmind

©Ami Shibata/Enix·TV Asahi·Nippon Animation
©DAI·T·Enix 1994

SPRIGGAN

Hay pocas cosas que creen tanta expectación como las noticias sobre la última producción de uno de los grandes estudios de animación. Está claro que esperamos mucho de ellas, y las pocas imágenes a las que tenemos acceso nos hacen imaginar las mil y una formas diferentes que puede llegar a tomar su historia. Pero cuando resulta que lo que deciden hacer no es crear una historia original sino adaptar una ya existente, el reto que supone es mucho mayor, ya que el público espera que el espíritu de la serie original se halle presente en la película, por lo que cada una de sus escenas va a estar sometida a las críticas de un exigente público. Pero no debemos preocuparnos, porque los grandes estudios son los grandes estudios y pocas veces nos defraudarán, ya que todo lo que hacen parece tocado por una varita mágica.

Un ejemplo de ésto es la genial adaptación del manga *Spriggan* que ha realizado el Estudio 4ºC, fundado por **Katsuhiro Otomo**, de la que tuvimos noticias hace un tiempo. Como no podía ser menos, todo el mundo empezó a hacer comentarios y a especular sobre la película, a pesar de que desde su estreno en Japón, las noticias que hemos tenido han sido muy escasas. Así que ya va siendo hora de que nos enteremos de qué rayos va esta película, porque uno ya no sabe ni qué pensar... Allá vamos.

Nuestra historia comienza hace tres años, cuando el Estudio 4ºC había finalizado la versión provisional de *Steam boy*, el último largometraje de **Otomo**. En vista de que iba quedando poco trabajo por hacer, empezaron a pensar en su próximo proyecto. Es entonces cuando hace su aparición estelar **Hirotsugu Kawasaki**, nuestro protagonista, jefe de animación de títulos como *Akira* o *Ghost in the shell*, que ni corto ni perezoso propuso adaptar *Spriggan*, un manga cuyas andanzas había estado siguiendo desde hacía ya un tiempo. La propuesta fue acogida con entusiasmo y el 15 de Julio del 95, con una llamada de teléfono a Shogakukan, la editora del manga, se dió luz verde al proyecto. Así, el 5 de Septiembre del pasado año se estrenó en los cines de todo Japón... Y vivieron felices y comieron perdices.

O casi, porque los tres años que duró el proceso de creación no estuvieron precisamente exentos de complicaciones...

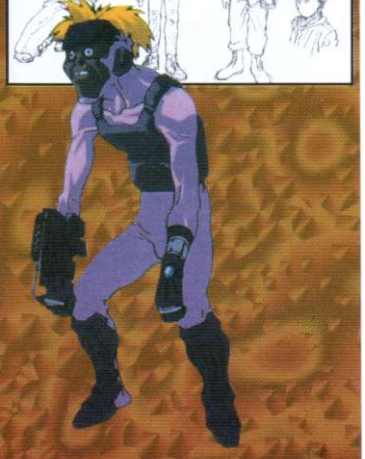
DE QUÉ VA

La historia nos sitúa en un futuro no muy lejano, cuando el Pentágono encuentra las ruinas de una antigua ultracivilización, poseedora de una vasta tecnología. Junto a las ruinas se encuentra una placa metálica con un mensaje en hebreo. En ella se habla de la existencia de las ultracivilizaciones, y en concreto de una que está condenada a desaparecer por su rivalidad con otra. La placa añadía que el legado de las ultracivilizaciones sería enterrado en lugares secretos, para que futuras civilizaciones no cometiesen sus mismos errores.

STAFF PRINCIPAL

Hisashi Eguchi

DISEÑO DE PERSONAJES



©Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO

©Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO

STAFF PRINCIPAL

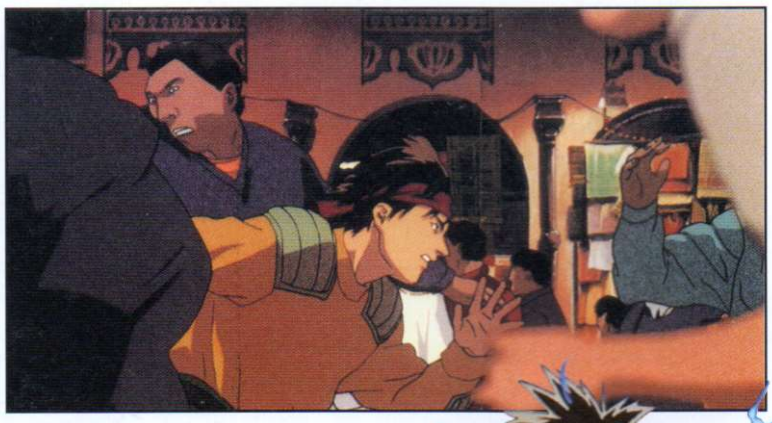
Kumi Akiyama

COLORISTA PRINCIPAL

Yu Ominae es un "Spriggan", un agente secreto de Arkam, una organización internacional que se dedica a la investigación a través de sus excavaciones y que además cuenta con su propio ejercito. Los Spriggan se caracterizan por llevar las AM (Armored Muscle) suits, que multiplican por 30 la fuerza de su portador.

¿Y cómo encaja todo ésto? Pues muy fácil: Arkam encuentra en el monte Ararat el Arca de Noé, momento en que Yu es enviado a Turquía para proteger las instalaciones de Arkam, donde están trabajando, entre otros, Mayzel y Margaret. El Arca resulta estar hecha de un material desconocido en la Tierra y además todos los intentos de entrar en su interior son en vano... Mientras tanto, el Pentágono ha recibido la noticia del hallazgo, y sospecha que se pueda tratar de un sistema controlador de las condiciones climáticas utilizado por las ultracivilizaciones, lo que les lleva a realizar un ataque a las instalaciones de Arkam con el fin de apoderarse de él. El ataque, iniciado por Fatman y Littleboy, está liderado por Mc Dougall, que además sabe que la tablilla metálica funciona como llave de entrada y para poner en funcionamiento el Arca.

Entonces, Mc Dougall decide traicionar al Pentágono, amenazando a la Tierra con crear un segundo diluvio y pretendiendo ser el Mesías. Yu, ayudado por Jean Jaquemonde, ha de hacer frente a las tropas cyborg de Mc Dougall, con la misión de detener o destruir el Arca...



©Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO

PERSONAJES PRINCIPALES

Mayzel y Margaret
son investigadores de Arkam, que trabajan en el hallazgo del Arca. Son los inventores del AM suit y del «Fighting knife», el arma de Yu.

Mc Dougall
es el resultado de un experimento corporal practicado por el Pentágono sobre un niño, gracias al que es poseedor de unos increíbles poderes psíquicos. Sin embargo, a causa de la operación sólo le restan unos pocos años de vida. Traiciona al Pentágono para, con la ayuda del Arca, convertirse en el dios de los humanos.

Yu Ominae
es un spriggan de 17 años, que a pesar de su corta edad es el mejor y más reputado de todos. Fue utilizado como conejillo de indias para el proyecto COSMOS (Children Of Soldier Machine Organic System), que formaba soldados para el ejército americano, y cada vez que recuerda los seis años que estuvo allí, desata la fuerza asesina que lleva en su interior.

Jean Jaquemonde
es un spriggan francés, imperturbable y seco, que basa su fuerza en la agilidad y en su especialización en armas de fuego. Arkam le envía para ayudar a Yu en la tarea de detener o destruir el Arca.

EL *SPRIGGAN* ORIGINAL

Spriggan ha sido, en su versión en papel, una serie que ha triunfado allá por donde ha pasado. Es difícil definir las sensaciones que producen cada una de sus historias, pero lo cierto es que poseen un encanto y carisma pocas veces superado. Quizás sea el dibujo, detallista pero dinámico, o quizás son sus guiones, o sus personajes, quién sabe... la cuestión es que podemos leer

STAFF PRINCIPAL

Mytsuo Koseki
Hisao Shirai

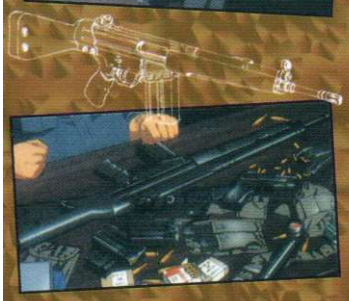
DIBUJO DE ESCENARIOS Y REALIZACIÓN DE FONDOS

©Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO

STAFF PRINCIPAL

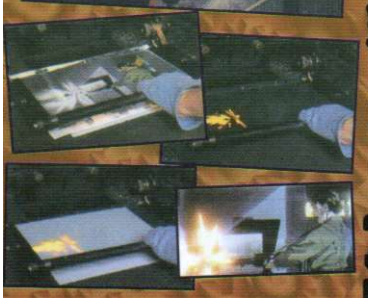
Tensai Okamura

DISEÑO DE ARMAS



Kumiko Taniguchi

EFECTOS DE FUEGO



y releer sus historias, teniendo la certeza de que no será la última vez que lo hagamos. Y a ésto puede que deba parte de su éxito.

Spriggan ha sido concebido como un historia de aventuras de las de toda la vida que nunca te cansas de ver (o leer) y que podemos disfrutar aunque nos sepamos los diálogos de memoria. Y ésto probablemente no lo diga yo solo, porque apostaría algo a que somos muchos los seguidores de la serie original, que tuvo sus correspondientes versiones en países como Inglaterra, América, Tailandia, Francia, Portugal o incluso Hong kong. En España, concretamente, fue publicado hace cuatro años por Planeta como una serie limitada de 3 números que narraba el descubrimiento del Arca de Noé, continuada años después con *El secreto del berseker*, que constaba de 4 números.

No creáis que son éstas las únicas aventuras protagonizadas por Yu Ominae y compañía, porque en su país de origen aparecieron hasta 11 tankoubons publicados entre 1989 y 1996, repletos de aventuras de los que esos dos capítulos editados en España no son más que una ínfima parte. Las carreras de sus autores, el guionista **Hiroshi Takashige** y el dibujante **Ryoji Minagawa**, continúan unidas, ya que desde hace ya un tiempo están publicando *KYÔ*. Habrá que seguirle la pista a esta nueva obra, porque como sea tan buena como su anterior trabajo, estamos sobre la pista de un éxito seguro.

CÓMO SE HIZO

En un principio se pensó hacer una OVA de 40 minutos, tomando como base la historia del berseker. Sin embargo, en pleno proceso decidieron convertirlo en una producción para las pantallas grandes, ya que en opinión de **Otomo** merecía la pena intentar crear una buena película que una OVA de varios capítulos de dudosa calidad. Siguiendo con esa tónica, era aconsejable ofrecer al público un largometraje que ofreciese algo más que acción, por lo que se decidió adaptar el capítulo del Arca de Noé, que además contaba con una trama sólida.

Para la ocasión, y como viene siendo habitual últimamente, las más avanzadas tecnologías se han puesto al servicio de los diseñadores, lo

©Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO

que unido a la animación tradicional hacen de *Spriggan* un auténtico espectáculo visual pocas veces visto. Casi dos horas de metraje son el resultado de tres años de duro trabajo que comenzaron con una reunión de **Kawasaki** con los creadores del manga original, **Hiroshi Takashige** y **Ryoji Minagawa**, en la que se decidieron las líneas básicas del filme. A raíz de este encuentro, el director hizo un viaje acompañado de todo el equipo artístico a Turquía, más en concreto a las ciudades de Estambul, Ankara y el monte Ararat, donde tomaron apuntes que constituirían la fuente principal a la hora de crear los fondos de la película, de especial importancia en lo referente a la ambientación. Las calles de Estambul, bazares, montañas o bases militares forman parte de la atmósfera envolvente en la que nos sitúa la historia, algo a lo que también contribuye la banda sonora, compuesta en su totalidad por **Kuniaki Haishima**, autor de la de *Knighthead* entre otras. La música se compuso de forma que estuviera sincronizada con las imágenes, y con ella se recrea el ambiente que rodea a *Spriggan* a través de la acertada utilización de los sonidos característicos de instrumentos como el arpa o los coros. El resultado final podría definirse como la mezcla entre la sensación agobiante de la música de *Akira* y la espiritualidad de la de *Ghost in the shell*, que le viene a la película como anillo al dedo. De entre todos las canciones de la banda sonora brilla con luz propia el tema principal, compuesto e interpretado por **SÄju**, una cantante china cuya música se caracteriza por las influencias que tiene de la música tibetana. Con la fusión de sonidos étnicos y la música pop, ha conseguido crear un sonido único e inconfundible que la ha hecho ganar varios concursos y que parece estar teniendo mucho éxito. Por cierto, **SÄju** ha sacado a la venta su tercer álbum, en el que presumiblemente se incluirá este tema, que es una canción de amor que canta una habitante de la ultracivilización al spriggan que la está defendiendo.

Otro aspecto que ha sido tratado con especial cuidado, como ya ocurrió en *Ghost in the shell*, han sido las armas, todas tomadas de la realidad y cuyos movimientos han sido cuidados desde el primero al último. El arsenal que utiliza cada facción, como los agentes turcos, la SAS, el ejército turco o incluso Arkam, es fiel a la realidad, con lo que cada uno utiliza armas diferentes al resto. Las explosiones o el efecto del fuego también fueron objeto de estudio y se han modificado ligeramente para dotarlas de mayor espectacularidad. El equipo encargado de este apartado trabajó también en *Honneamise no tsubasa* y *Mononoke hime*, y vista la brillantez del trabajo que hicieron, ya podemos ir haciendo boca...

El uso del ordenador se está extendiendo cada vez más en todas las producciones animadas, y *Spriggan* no es una excepción. Sin embargo, esta vez han preferido utilizarlo en momentos y escenas en las que sin él habría sido imposible conseguir los efectos deseados. Como ejemplo está el propio Arca, que se modeló en 3D tomando como referencia los diseños que realizó **Otomo**. También los escenarios de las escenas que se desarrollan en su interior se han creado a base de complicadas operaciones matemáticas, que dan como resultado decorados que parecen vestigios de civilizaciones desconocidas. Otro apartado en el que se ha requerido el uso del ordenador son los desplazamientos a gran velocidad de la cámara por escenarios renderizados, con lo que se consigue una sensación de gran dinamismo que sus creadores han decidido llamar "high speed eyes».

Hablando de las cifras de *Spriggan*, sabemos que en total se han utilizado 85.000 cels para los 90 minutos de duración de una película que se estrenó en 150 cines de su país de origen. En su realización, se han invertido meses en la creación de varias escenas de escasos segundos de

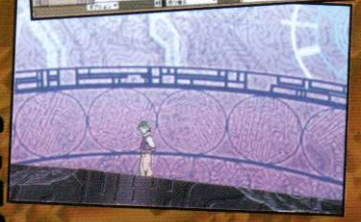
STAFF PRINCIPAL

Akiko Saito

INTEGRACIÓN DE CGI

Yasumitsu Suetake

DISEÑO DEL ARCA

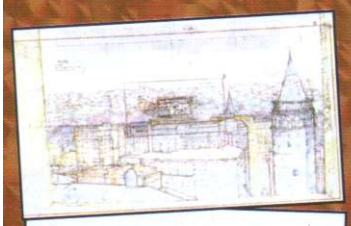


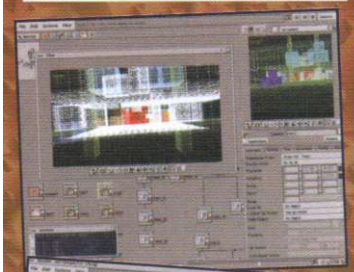
© Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO

STAFF PRINCIPAL

Noribiko Suto
Takeshi Seyama

REALIZADORES DE "HIGH SPEED EYES"





duración. También cabe destacar que, durante su producción, el estudio se mudó a un local más amplio y con gran tradición en ésto de la animación, ya que durante algún tiempo allí estuvo el Estudio Ghibli.

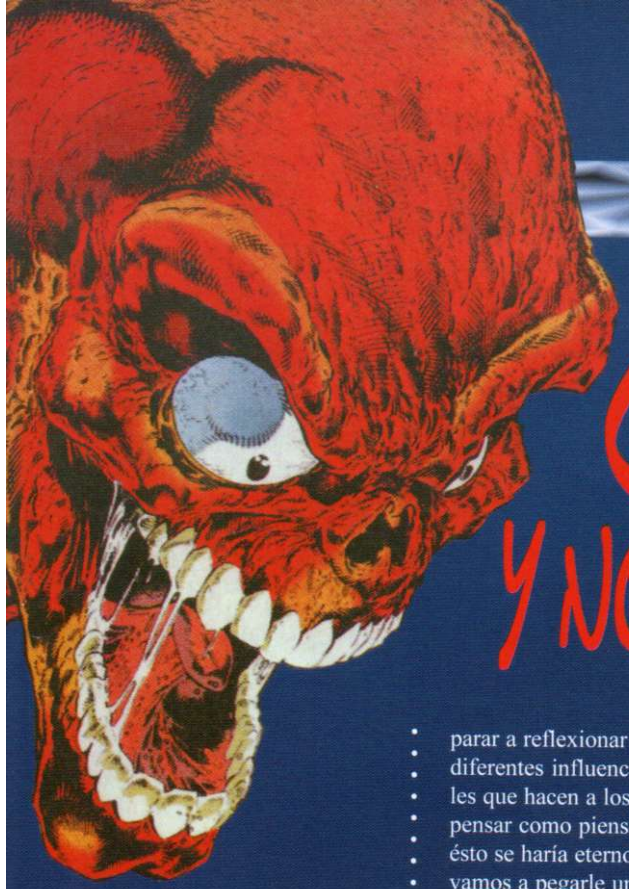
«Me gustó el hecho de que, al contrario que muchos mangas de hoy en día, *Spriggan* no fuera planteado como un proyecto ambicioso, sino que era una historia de aventuras, sin más pretensiones que entretener», argumenta su director, **Kawasaki**. Este novel director ha coseguido llevar las riendas de una película joven, dinámica y diferente, que espera que tenga la misma repercusión que tuvo en su día *Akira*, la obra cumbre de su maestro **Otomo**.

Él también nos ha dedicado unas palabras: «*Spriggan* está alejado de los tópicos actuales en el manga, y prefiere retratar la humanidad de su personaje protagonista, dando lugar a una historia de aventuras en su más puro estado, algo difícil de encontrar hoy en día. Ésto ha sido lo que nos ha animado a llevarlo a las grandes pantallas, porque de una fórmula tradicional hemos creado algo raro y que dará que hablar».

Y una vez que hayáis llegado a este punto («holaaa, ¿alguien me escuchaaa?»), os preguntaréis qué tal es la película, porque tanto despliegue técnico no ha evitado que algunas películas se hundan en la miseria... pero podéis estar tranquilos, porque *Spriggan* es, como todas las producciones de la «factoría Otomo», un alarde de técnica y narrativa, que nos dejará una sensación parecida a la que nos produjeron películas como *Akira* o *Ghost in the shell*. No cabe duda de que desde el momento de su estreno estaba destinada a convertirse en un clásico de la animación japonesa y en un título de culto. A la espera quedamos de que se distribuya en USA, porque esos se van a enterar de lo que es bueno... no sólo les ponen a caldo, sino que supondrá una nueva revolución del mundo de la animación... Mientras tanto, en España, no hacemos más que poner velas a San Pancracio («¿alguien sabe de qué es santooo?»), para ver si alguien se anima a traerla, porque si no, nos estaremos perdiendo una de las mejores películas de los últimos años y que sin ninguna duda hará historia... y vaya si la hará.

J.M. Ken Niimura
de ***H Studios***

© Hiroshi Takashige·Ryoji Minagawa/Shogakukan·Bandai Visual·TBS·TOHO



CÓMO SER MALO Y NO MORIR EN EL INTENTO

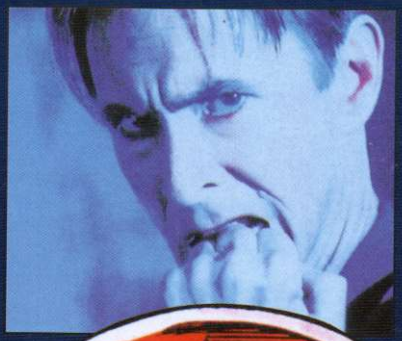
En toda ficción (y en la realidad) podemos disfrutar de una extensa gama de malos, toda un museo de los horrores, con diferentes tipos de malos para cada ocasión: mercenarios que por buenas sumas de dinero matarían hasta a su madre, locos y psicópatas que consideran que el mal es su novia o su señora, algunos que lo ven como un arte, seres demoníacos que acechan entre las sombras de la noche, conquistadores que sólo desean poder pasando por encima de todo, políticos, abogados... en fin, toda esa clase de malos bichos que intervienen para darle vidilla a este asunto. Y por supuesto, en el manga y el anime también encontramos villanos, de tan diferentes tipos que son dignos de mención. No nos vamos a parar a reflexionar en las diferentes influencias culturales que hacen a los japoneses pensar como piensan, porque ésto se haría eterno, pero sí vamos a pegarle un somero repaso a la figura de los malos en general, tanto dentro como fuera del manga, y buscaremos algunos ejemplos de nuestros a menudo olvidados y nunca bien ponderados malos.

¿Qué se podría decir de ellos? Son la desgracia de todos los héroes, aunque muchos de ellos son una calamidad, y pese a que a veces consiguen sus grandes propósitos al comienzo de un capítulo, serie o película, casi siempre el héroe o la heroína de turno hacen acto de presencia desbaratando todos sus planes, incluso matándolos a veces. Pobrecitos ellos.

Tales secundarios han existido desde siempre, por supuesto también en occidente, aunque aquí se suele dar mucha más relevancia al héroe de la historia. Hay incluso malos incomparables, de gran renombre y fama, que consiguen un puesto de honor, y a veces incluso eclipsan a los protagonistas o al héroe que les combate, como por ejemplo Joker, uno de los mejores villanos creado por el maestro **Bob Kane**, un poderoso mafioso y asesino invadido por la locura y transformado en un loco psicópata que considera que matar es un arte. Otro villano carismático algo más reciente es el creado por **Todd Mc Farlane**, Clown, un tipo orondo y horrendo con un asqueroso y sarcástico sentido del humor; un ser insociable, dotado del poder de transformarse en un demonio, que vigila y mantiene a raya a Spawn. También **Jack Kirby**, uno de los creadores de héroes y villanos más famoso dentro del mundo de los cómics lleva a sus espaldas fabulosos malos, como puedan ser Victor Von Muerte, Cráneo Rojo o el Duende Verde.

Fuera del mundo del cómic también podemos encontrar un sinfín de villanos. En el séptimo arte, malos como Freddy Krueger (*Pesadilla en Elm Street*), Jason (*Viernes 13*) o Norman Bates (*Psicosis*) son personajes que parecen salidos de tus pesadillas; los hay fantásticos, como vampiros, trolls o extraterrestres... también en la fantasía heroica juegan un papel muy importante personajes como Tulsa Doom, Skeletor, Badmorda o Kurgan, y por supuesto hay villanos míticos que siempre perduran, como pueden serlo el Doctor No, Fumanchu o el imponderable Lord Darth Vader.

Eso de ser villano es duro, triste, poco recompensado y nada gratificante, pero sin ellos ésto no sería nada. Gracias a ellos conseguimos que las series se alarguen y alarguen, pero siempre nos encontramos rankings para los personajes favoritos del público, masculinos y femeninos, nunca vemos otro para los malvados y despiadados seres que los atormentan en tantas ocasiones, así que damos la enhorabuena a todos los autores por sus correspondientes villanos. Sin ellos, el mundo del manga, el anime y todo en general no sería lo mismo.



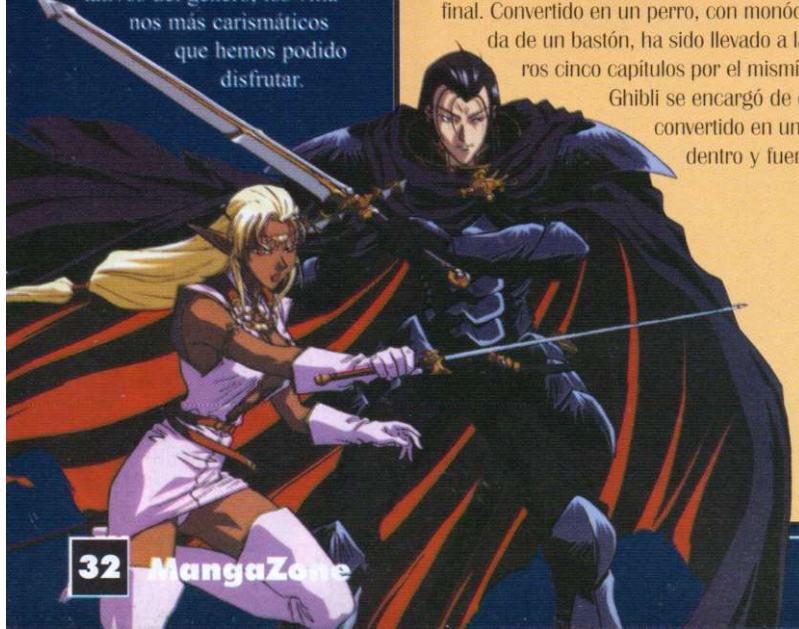
Se podría considerar que hay tres tipologías diferentes para definir a un malo, diferentes caracteres con los que se podría relacionar a todos ellos:

1. El villano por antonomasia, que sólo piensa en muerte, conquistas, su bien personal y la destrucción del mundo. En su interior reside un alma tan oscura como sus propósitos y pensamientos y está podrido de maldad, siendo por regla general amante de la nocturnidad, del negro y de las tinieblas.

2. El villano atormentado, en cuyo interior reside un alma buena, pero que por circunstancias o motivos varios ha tenido que volverse así. Éstos suelen ser los malos más serios y dramáticos, ya que sufren una lucha interna consigo mismos, escondiendo en sus mentes una turbia y oscura historia con la que se encierran en sí mismos, y por la que sufren una agonía a veces superior a su maldad.

3. El villano incomprendido, que no se considera a sí mismo realmente malo, sino con unas ideas diferentes a los protagonistas (y a veces incluso a todos), pero no es malo, sólo diferente. Igual que en una guerra hay dos bandos, y cada uno de ellos mira por su lado; eso no les hace malvados, simplemente combaten por sus reinos e intereses.

Los malos que aparecen en los mangas y animes merecen una mención especial. Como nombrar desde los más antiguos a los más modernos representaría una lista casi interminable de desaprensivos, he decidido hacer una pequeña selección de los que a mi entender podrían destacar como los malos más representativos del género, los villanos más carismáticos que hemos podido disfrutar.



Barón Ashler

¿Quién no habrá oído hablar de él? Tanto mayores como jóvenes lo hemos podido ver en diferentes épocas, a horas distintas y en canales diferentes, pero sigue igual, sin cambios, sin envejecer por el paso del tiempo. Si os digo que su rostro está dividido en dos partes y que en él hay dos caras, una de mujer y otra de hombre, la mayoría de vosotros sabrá que se trata nada más y nada menos que del Barón Ashler, personaje creado por **Go Nagai**, una de las figuras más representativas de lo que puede ser el secuaz de un gran villano. Como si se tratara del signo de Géminis, el Barón exhibe sus dos caras, con dos voces diferentes de hombre y mujer que suenan al unísono. Siempre ve cómo sus planes se desbaratan uno tras otro, pero si hay algo destacable en él aparte de su apariencia, es su persistencia. Como se suele decir, el que la sigue la consigue, aunque éste murió dramáticamente en uno de los mejores episodios de la serie.

Xellos

Otro personaje mucho más actual es Xellos, alguien de quien nunca sabes si viene o va, ni cuál es su oscuro propósito. De aspecto normal y con una sonrisa de buena persona, hace pensar que realmente no es mal chico, con indumentarias de clérigo y un peinado a juego que lo convierten todavía más en un personaje que a simple vista no parece peligroso ni maligno. Esconde secretos y desaparece cuando se avecinan los problemas; no se sorprende casi nunca y jamás se asusta de nada; enigmático y de gran poder, es en realidad un poderoso demonio que viaja con los héroes de *Slayers*, creados por **Masaomi Kanzaka.** Este malo es de lo más destacable por su personalidad y carisma, y además se sale de las pautas de lo que normalmente estamos acostumbrados a ver en el género: un demonio al que no le importa disfrazarse de mujer, o dejar que le ataquen sin respuesta alguna. Se nota que algo esconde y que guarda un oscuro propósito para los héroes de esta serie. Pero, como él diría: "no puedo decírtelo, eso es un secreto".

Vega

Vega, personaje llevado al papel y a la pantalla por Capcom, pertenecería claramente a la primera tipología. Es malo hasta la médula, con unos cuantos secuaces poderosos, y desea apoderarse del mundo. Nadie se puede comparar a él, ni en maldad ni en poder. De aspecto enorme, vestido con un supuesto uniforme del ejército Tailandés, exhibe su descomunal tamaño acompañado de una enorme capa que ondea al viento. Su cara es indescriptible, el mal reside en ella y su sonrisa demoníaca hace dudar de si realmente es humano. Su perversidad y carencia de escrúpulos lo convierten en un malo muy carismático, y su mejor aparición fue en la película de anime *Street Fighter*, en la que nadie puede con él, y sólo Ryu y Ken juntos consiguen a duras penas derrotarle.

Thaisaku

Nanase Ohikawa, perteneciente al equipo de autoras de **Clamp**, creó a Thaisaku, el "malo" de la serie de *RG Veda*. Uno de los ejemplos que más se ajusta a los estereotipos, realmente él es bueno; simplemente, hizo una promesa al rey Ashura por la cual sería capaz de matar al mundo entero. Su intención es impedir que su hija se convierta en la diosa de la destrucción, que realmente es la mala de la serie, y es uno de los pocos malos que consiguen su propósito. De aspecto hermoso, destaca por su belleza, un malo épico para una serie épica.

Profesor Moriarti

Este personaje se remonta a muchos años antes de su aparición en una serie de anime. Su creador fue *Sir Arthur Conan Doyle* y el personaje en cuestión es el Profesor Moriarti, perteneciente a la serie de *Sherlock Holmes*. Es el malo que a base de macabros inventos se dedica a robar una vez tras otra, pero como todos sabemos todo lo que Moriarti roba al principio Holmes consigue recuperarlo al final. Convertido en un perro, con monóculo y una larga capa acompañada de un bastón, ha sido llevado a la pequeña pantalla en los primeros cinco capítulos por el mismísimo **Miyazaki**, y luego el Estudio Ghibli se encargó de continuar la serie. Moriarti se ha convertido en un malo mítico, por su importancia dentro y fuera de la pantalla.

Ashram

Un malo destacable dentro de la fantasía heroica es Ashram, perteneciente a *Record of the Lodoss War*, llevado a la vida por **Ryo Mizuno**. Una gran armadura negra, con un caballo a juego, largo pelo oscuro, de gran belleza y con cara de pocos amigos. Muy serio, siendo su rasgo más destacable la frialdad, sus ojos muestran la impasibilidad de su carácter. Su primer propósito es servir a su rey, pero más tarde considera que su señor es un incompetente y pasa de servirle a querer derrocarle, para convertirse en el Rey todos desean, sobre todo él. Según en qué versiones de la historia muere o sobrevive, pero la más destacable es la de la OVA, en la que muere por amor, un fin muy propio para un malvado frío y ambicioso.

Princesa Vena

Durante nuestro paseo por los villanos más reseñables hemos echado en falta la representación de la mala femenina, pero con la Princesa Vena, de *Dragon Half*, acabamos con esa falta. La Princesa Perfecta, como ella se hace llamar, tiene un gran objetivo en su vida: eliminar a cualquier mujer que represente una oposición en su camino para poder ligarse al Príncipe Saucer, el guapo en cuestión. Mink, la protagonista de la serie, lo hace, y Vena la perseguirá hasta que consiga arrancarle su bonita cabeza. Muy guapa, arrogante, mentirosa, borde, egoísta y posesiva (vamos, que lo tiene todo), es una mala malosa de gran carisma dentro del mundo de *Dragon Half*, llevada a las viñetas con el mismo humor que el resto de sus personajes de la mano de **Ryusuke Mita**.

Buaku

El autor **Masamune Shirow** ha creado un sinfín de personajes, pero el más reseñable entre sus villanos es uno de los creados para *Dominon Tank Police*. Su aspecto nos recuerda a un villano de Marvel, el Hombre Topo. Bajito, feo, gordo y con unas gafas un tanto psicodélicas, ese es Buaku, un ladrón que sólo mira en su interés propio. Su propósito, aparte del robo y la extorsión, es saber de dónde proviene, quién es y cuál es su origen. Buaku es un malo muy relativo, ya que no desea la conquista del mundo ni ningún oscuro y malvado propósito. Él se considera a sí mismo del tercer grupo, aunque le importa poco destruir lo que sea siempre y cuando llegue a averiguar qué función desempeña en el mundo.

Benares

Una malo también muy reseñable es Benares, de *3x3 Ojos*, que cobró vida gracias a **Yuzo Takada.** Su aspecto es normal, vestido con ropas normales y el pelo de punta. Lo que resulta diferente y un tanto espeluznante es que sus ojos son completamente rojos, con una pupila amarilla reptiliana. Su carácter es de completa indiferencia, y esconde siempre lo que tiene entre manos; misterioso, con gran autocontrol, frío y calculador, se trata de todo un malo preocupante. El propósito final de Benares es el de liberar a su señor, y no consentirá que nadie se interponga en su misión, ni ningún héroe interfiera sus planes. Inmortal, sólo destruyendo a su señor él morirá, y el por qué desea liberar a su señor es un gran incógnita que se desvelará al final de la serie. Benares es otro claro ejemplo del tercer tipo de villano, que sólo quiere recuperar a su señor, a su amigo, y ese es su único fin, por el que hará todo lo que sea necesario.

Vegeta

El Príncipe Vegeta es uno de los villanos más conocidos y carismáticos en el mundo del manga y anime. Creado por **Toriyama,** hizo su primera aparición en la segunda parte de *Dragon Ball*. En un principio realizaba las funciones de secuaz de Freezer, pero más tarde se rebeló contra el que había destruido su planeta y su raza, aunque llevado exclusivamente por su orgullo y su afán de venganza. Vegeta era malo a más no poder, pero con el paso del tiempo su corazón se fue ablandando (con tanto estar con Gokuh es normal) dejando al final sólamente su irreprimible orgullo. Con cara de pocos amigos, no muy alto, con pelo negro como todos lo saiyajins, mal genio, cascarrabias y muy poco sociable, su rostro hierático no muestra el más mínimo sentido del humor. Un villano reformado por exigencias del guión, que ha evolucionado con el tiempo pasando por todas las tipologías hasta convertirse en uno de los héroes de la historia, y que sin embargo en todo momento ha conservado su tremendo carisma, uno de los más destacados de toda la serie.

Char Aznable

En casi todas las etapas de *Gundam* podemos encontrar un malo muy destacado y carismático, Char Aznable, creado por **Yoshiyuki Tomino**. Este personaje no es malo, sólo está en el bando contrario en una guerra, y representa su papel sin que nadie sospeche su auténtica identidad, ya que en realidad desea vengar la muerte de sus padres a manos de sus jefes. As de las tropas de Zeon, su infancia trágica marcó toda su existencia, y su propósito de venganza, al fin cumplido, le dejará en sagas posteriores obligado moralmente a hacerse cargo de los destinos de su nación adoptiva, que sin saber nada de su doble personalidad y sus escondidos propósitos, ve en él a su nuevo líder. Al final comprenderá que su lucha contra el protagonista, quien por puro accidente mató a su amada mientras ésta intentaba impedir que luchasen entre ellos, está equivocada, y se sacrificará junto a él para impedir una catástrofe que costaría la vida a millones de personas.

Nos hemos dejado muchos malos dignos de mención en el tintero, pero es inevitable. No hay suficientes páginas para mencionar a todos los que nos han llenado de angustia en tantas ocasiones, personajes a veces odiosos y a veces incluso entrañables que han dado tanta vida a todas esas series, una pequeña muestra del lado "malo" de todos los autores. Hasta la próxima... y cuidado con el reverso tenebroso.

Daniel García

ANIMELOMANIAS

Tenchi Muyou Sonia Wonderland

Victor Ent.PICL-1090
42:18

1. Tenchi Muyou! -Sonia Mix-
2. Supersonic Love
3. Electronic Love
4. zutto dakishimeteite
5. kuchibiruni Memory
6. Tenchi Muyou!
7. Modern Girl
8. Love Train
9. Typhoon Girl
10. Heart To Heart
11. Sonia Special Message
12. Tenchi Muyou! -Television Version-

Éste es otro de los Cds que no debería faltar en la colección de todos aquellos aficionados al más tradicional anime-pop, ya que de hecho es uno de los más representativos del género, cuya única relación con *Tenchi Muyo!* es que al parecer algunas de las canciones están inspiradas en los personajes. En él se recogen la mayoría de las canciones del grupo musical Sonia Wonderland, compuesto por las cantantes Jun Oyashi y Boogie Burono, que ambas realizaron para la serie. Las canciones son en su totalidad temas vocales en directo. Sinceramente hay algunos que no están del todo mal, como los de la pista seis y la siete, pero en su gran mayoría resultan bastante pobres. La verdad es que este CD es el ejemplo más puro de la afirmación de que "una vez que has escuchado una canción de un grupo, las has escuchado todas". Desde la primera a la última están cortadas por el mismo patrón, guitarra con ritmo (pero con una "marcha" casi siempre igual), batería... vamos, lo de siempre. Sólo si te gusta *Tenchi Muyo!*, y quieres tener una de sus mejores curiosidades, no te pierdas este CD.

Mamono Hunter Yohko Touch My heart

King Record KICA261
35:40

(Yohko Songs)
1. Kouharu Watashigasuki
2. Touch my Heart (RE-MIX)
3. mangetsu no shiwaza
4. Tokorogadokkoi! Sexy musume
5. So Bad Boy
6. Kirisameni Dakarete
7. muteki no hutari
8. Naku
9. Hatsukoihakanawanai
10. Akikaze no patient
11. Stay By me
12. koi no coup d'etat go go

(Yohko² Sound Tracks)
13. Everyday
14. MAMONO
15. AYAKO of Darkness
16. Living in the Shadow
17. Dual MAMONO-Hunter
18. Battle of Destiny
19. Forked Road
20. Touch My Heart

Posiblemente, el CD más completo de los tres que comentamos sea este *Touch My Heart* de *Mamono Hunter Yohko*, en el que se combinan tanto los mejores temas vocales de la OVAs como los mejores momentos de la banda sonora. Las pistas vocales, a pesar de que también recogen el espíritu del anime pop japonés, tienen algunos de los mejores temas que he oído, en especial la tercera pista, la canción central de la primera OVA (mientras que por desgracia también tienen algunas de las más penosas). Las BGM son por su parte bastante extrañas, lo que ambienta a la perfección el extraño mundo en el que Yohko acaba viéndose obligada a vivir. Son temas muy específicos, que te horrorizan o te encantan pero sin encontrar nunca un término medio. Es un CD que recomiendo tanto para los seguidores de las serie como para sus detractores, ya que tanto como banda sonora de las OVAs como para escucharla por separado merece realmente la pena (y si te gusta la serie, mejor que mejor). ¿Quién iba a imaginar que un anime que se creó para enseñar las curvas de su protagonista acabaría teniendo una música tan buena?

Sailor Moon Music Fantasy

Forte music Ent. FMCC-5020
45:22

1. Overture -Moon Heart Sequence-
2. Make Up! Sailor Moon
3. Sailor Illusion
4. Knight Of Tuxedo
5. Rendezvous
6. Energy Hunter
7. New Wave Heroines-Uranus, Neptune, Pluto-
8. Holy Graïl
9. Tuxedo Mirage
10. Finale -Dancing in The Moonlight-

Si no tienes ninguno de los CDs de *Sailor Moon*, el *Music Fantasy* es sin duda el disco que debes comprar. *Music Fantasy* es un fantástico recopilatorio de las mejores canciones de las tres primeras series de *Sailor Moon*, en el que aparecen tanto temas vocales como orquestales. En su gran mayoría son temas lentos y románticos, pero no faltan tampoco los temas clásicos de *Sailor Moon* versionados de distintas maneras. El piano está bordado en casi todos los temas en los que aparece, y la voz de las cantantes que se ocupan de las pistas vocales son sencillamente fabulosas. Vamos, que salvo algún tema un tanto mediocre, en su gran mayoría el *Music Fantasy* es un CD que supera sobradamente la media, y aunque dista de ser el mejor de los CDs de *Sailor Moon*, sí está sin duda entre los primeros. En mi opinión, la mejor canción es el *Moon Heart Sequence*, que me trae unos recuerdos geniales. Si te gusta la serie de las guerreras de la luna, y no sabes por dónde empezar a coleccionar su música, el *Music Fantasy* es tu CD.

Darkmind

Toshihiko Sukebashi

Toshihiko Sukebashi es una de las estrellas ocultas del mundo de los compositores japoneses. Sin embargo, comienza a despuntar muy merecidamente: tras haber realizado multitud de bandas sonoras para series de anime como *Akazukin ChaCha* y *Cutey Honey Flash*, el año pasado lo bordó con la excelente banda sonora de *Seijuu Sentai Gingaman*, la actual y exitosa serie de sentai que emite Toei todos los domingos a las 7:30 de la mañana en TV Asahi. Por si la trepidante marcha de trabajo en la serie no fuera suficiente (constantemente se cambian las canciones de opening y ending, más singles de promoción, más canciones extra para anuncios, y ya han salido tres CDs de banda sonora de *Gingaman*), **Toshihiko Sukebashi** ha compuesto este año su primera banda sonora de largometraje. Como compositor es lo más polivalente que se ha visto en muchos años, capaz de componer pistas aventureras al más puro estilo de **John Williams** o de arrancarse con temas mucho más contemporáneos en cuanto a arreglos. Dotado tanto para la banda sonora orquestal como para el pop animero más consumible, si bien carece de la genialidad de un **Joe Hisaishi** su versatilidad y su dedicación le han traído finalmente el reconocimiento.

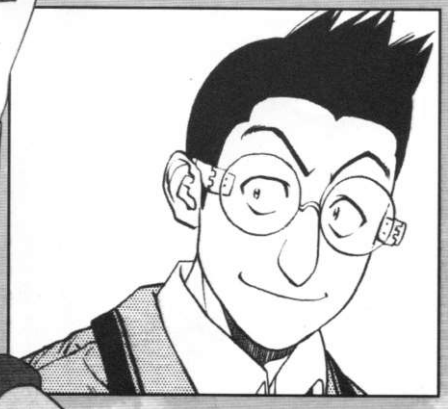
Luis Alís

I's

Poca presentación necesita en España Masakazu Katsura, el aclamado autor de obras como *Video Girl Ai*, *Shadow Lady* o *DNA²*. Sin embargo, su más reciente obra, *I's* (pronunciado "ais") ha pasado relativamente desapercibida en España, permanece todavía inédita y tan sólo nuestros compañeros de la revista Kame, en un alarde de buen gusto, han ido avanzándonos de vez en cuando los contenidos de la serie con unos jugosos *updates*. Pero lo cierto es que la serie sigue siendo ajena al lector ibérico, lo cual es desconcertante ya que se trata, con mucho, de su mejor obra en todos los sentidos.

Hasta el momento se han publicado en Japón 7 volúmenes, que abarcan ya más de un año de vida de los protagonistas, y la serie está completamente en el aire, a pesar de que en estos 7 volumenes han sido muchos los acontecimientos que se nos han narrado. Nos morimos de ganas de destripar sus entresijos, pero antes no estaría de más que supierais de qué va la historia.

Antes de nada, el título: *I's* quiere venir a decir "íes", es decir, varias letras "i", y es que los tres protagonistas que forman el peculiar triángulo amoroso que se plantea en algunos momentos de la historia tienen nombres que comienzan por i. Ichitaka Seto, Iori Yoshizuki e Itsuki Akiba, todos de 16 años, serán los personajes principales de esta comedia romántica. Porque, como no podía ser de otro modo, *I's* es una historia de amor adolescente entre japoneses. Ichitaka está enamorado de su compañera de clase Iori, que es un bombón y que incluso ha llegado a aparecer posando en bikini para una revista. Ichitaka es informado constantemente por su amigo Teratani acerca de Iori. Teratani sospecha que Iori tiene algún interés por Ichitaka, pero ya sabéis cómo son las cosas a los 16: inseguridad, inexperiencia... a medida que avance el primer tomo, se irá viendo que Ichitaka es muy tímido en cuestión de amores por causa de un pequeño trauma infantil, en el que una niña que le gustaba le rechazó cruelmente; por otra parte, aunque nunca se llega a revelar explícitamente, también se dejará ver que Iori tambien se siente atraída por Ichitaka. En el momento en el que las cosas comienzan a progresar entre ellos dos, aparece en escena Itsuki Akiba, compañera de clase de Ichitaka de pequeños y enamorada de él desde aquella época; al parecer también se hicieron novietes o algo simi-



I's
©Masakazu Katsura/Shueisha

ICHITAKA SETO

Es el protagonista principal de la historia, y sus reflexiones y sentimientos serán el catalizador de toda la trama. Tímido e indeciso en el terreno sentimental a causa de un cruel rechazo amoroso sufrido en su infancia, Ichitaka es tan humano como todos nosotros: se emociona, se enfurece, tiene dudas, tiene erecciones... todo un hallazgo de personaje con el que cualquiera podríamos identificarnos (¿erecciones? ¿¿tú?? —JJ).

IORI YOSHIZUKI

Objetivo amoroso de Ichitaka, esta dulce, sincera y encantadora jovencita posee unas curvas de espanto a sus dieciséis años. Su candor no impide que sea una chica inteligente, y aunque está algo chapada a la antigua y también es bastante tímida, como personaje femenino es muy resultón, y realista. Además, ella misma también tiene su historia, ¿o acaso no es evidente que está intentando conseguir el amor de Ichitaka?

ITSUKI AKIBA

Antigua novieta de la infancia de Ichitaka, sus sentimientos siguen vigentes cuando se reencuentran a los 16 años. Pizpireta y divertida, mucho más libre de prejuicios y relajada que Ichitaka, también tiene un cuerpazo de impresión (cómo no). Gracias a ella Ichitaka siempre acaba viendo más claros sus sentimientos, y ella le anima a pesar de que sigue colada por él.

lar. Fue ella la que consoló a Ichitaka cuando fue rechazado, y la que le animó siempre a expresar sus sentimientos sin vergüenza a la persona a la que amase. Han pasado ya casi diez años desde aquello, e Itsuki partió hace años a los Estados Unidos a estudiar Bellas Artes. De pronto regresa a Japón, y es evidente que sigue sintiendo algo por Ichitaka. La buena relación que hay entre ellos dos (la misma, para que os hagáis una idea, que tenían Yota y Ai) y los fallidos intentos de Ichitaka por declararle a Iori su amor hace que Ichitaka vuelva a plantearse su relación con Itsuki y afloren sentimientos que creía olvidados. Sin embargo, Itsuki, que ha comprendido que Ichitaka ama realmente a Iori, decide súbitamente regresar a los Estados Unidos para trabajar en una película de Hollywood, y dejar el camino libre para que Ichitaka vuelva a tener una oportunidad con Iori.

Nuestro protagonista queda sumido en una profunda tristeza, y sólo el amor por Iori que vuelve a renacer en él podrá animarle. Como muchas veces, los sentimientos de Ichitaka están muy confusos, tanto a la hora de declararse como a la de decidir cuáles son sus sentimientos hacia Itsuki. Sin embargo, y poco a poco, Ichitaka está aclarando sus ideas, viendo que realmente ama a Iori y que declararse no es algo malo, ni algo que temer. Parece que un importante punto de la historia está a punto de tener lugar, a pesar de que un nuevo personaje femenino, Izumi, que está colada por Ichitaka, ha hecho su aparición.

Esto es a grandísimos rasgos la historia hasta el momento. Hace uso de los tópicos del género e incluso de muchos de los elementos que pudieron verse en *Video Girl Ai*. Sin embargo, las diferencias entre ésta y sus otras obras más recientes es abrumadora. Lo primero que llama la atención es el gran detalle puesto a la hora de describir a Ichitaka. A lo largo de estos siete tomos, con el octavo a punto de salir, **Katsura** ha logrado uno de los retratos del adolescente japonés contemporáneo más detallado que puede encontrarse en el mundo de los cómics hoy en día. Para muchos, sobre todo los occidentales, la forma de actuar y de pensar de Ichitaka puede ser chocante, pero su timidez, su falta de ánimo para declarar sus sentimientos, es algo que

Is
©Masakazu Katsura/Shueisha

comparten muchos adolescentes de cualquier nacionalidad. Especialmente en el aspecto psicológico de Ichitaka el trabajo realizado por **Katsura** es sublime, superando a cualquiera de sus personajes anteriores. Muchos momentos cruciales de la obra nos muestran exactamente qué está pensando el protagonista, con pelos y señales. Una costumbre completamente ajena a lo que son los estándares del manga hasta la fecha y mucho más cercana a la realidad de lo que podría esperarse de un tebeo.

Con el otro personaje, Iori, se produce una correspondencia entre lo que el personaje siente y su papel en la obra. Sus sentimientos hacia Ichitaka jamás se explicitan de ninguna manera, pero sí que se dejan adivinar con las diversas insinuaciones, detalles, informaciones y reacciones, que dejan claro que Iori también se siente sentimentalmente atraída por Ichitaka. Al lector se le da una pequeña ventaja de vez en cuando, y se nos permite ver las reacciones de Iori, pero la mayor parte del tiempo todo se narra desde el punto de vista de Ichitaka. Esta dinámica, simple y magistral a un tiempo, es la que realmente soporta el peso de la historia casi en su totalidad: los acontecimientos son, en gran parte, predecibles: por supuesto abundan los momentos de emoción, pero siempre tenemos presentes los dos o tres posibles desenlaces de estos momentos importantes. Atrás quedan el pastelón y el culebrón y **Katsura** demuestra que todavía se pueden hacer buenas e interesantes historias de sentimientos.

El revolucionario enfoque psicológico, que debutó en *Video Girl Ai* con no demasiada fortuna (Yota era más bien algo cenutrio como para tener pensamientos interesantes), alcanza su máxima expresión en *I's*, lo que unido al hecho de que no hay en la historia ningún tipo de elemento sobrenatural o de ciencia ficción, tan del gusto del autor, y la impecable templanza del trazo que da imagen a los personajes otorgan a la serie una credibilidad completamente fuera de lo común. No acaban ahí las excelencias de *I's*: cada viñeta de **Katsura** es un nuevo logro, un retrato directo y sincero de los personajes. Ya os imaginaréis que el autor sigue teniendo uno de sus puntos más fuertes en el dibujo: su técnica sigue evolucionando y avanzando a pasos agigantados, y demuestra una habilidad envidiable para moldear gráficamente a los personajes de acuerdo a las exigencias de la historia. Es una historia sobre sentimientos, y estos sentimientos se dibujan, más que se explican, tanto por la belleza del arte como por el *storytelling*, la disposición de los paneles, sentido del volumen, fondos... un elegante uso del espacio hace que la obra se dilate en cuanto al número de páginas. Pero ésto es una ventaja más que un inconveniente: los diálogos no alcanzan la brillantez de **Adachi** pero cumplen su cometido, y la obra es un prodigio de fluidez y de fácil lectura.

I's
©Masakazu Katsura/Shueisha

Si bien los valores artísticos están fuera de toda duda, encontramos muchas más cosas en este cómic. Lo mejor de todo para aquellos que ya conocemos o queremos conocer mejor la cultura nipona es que contiene un acertado y casi antropológico análisis de la juventud japonesa de hoy en día, así como un alegato sociológico de los valores de éstos. En estos aspectos la obra es realista a veces hasta extremos insospechados, superando los niveles algo fantasiosos de *Video Girl Ai* o *DNA²*. Esto aumenta aún más si cabe el interés de este manga.

Al final de la línea tenemos también un tebeo de **Katsura**: preparaos para ver los rollizos traseros y generosos pechos de adolescente que suelen aparecer en sus páginas, esos ojitos candorosos y esas mejillas ruborizadas. Ya sabéis que son los elementos tópicos del género pero llevados con mano maestra y por uno de los autores que es máximo exponente en el género. Sólo que ahora son menos gratuitos y más inteligentes que nunca.

Terminamos con las preguntas de siempre, que no por aburridas y machaconas dejan de ser necesarias: ¿para cuándo una edición en castellano? ¿Sería posible una traducción inteligente que reflejase con exactitud el lenguaje —fresco y juvenil, pero preciso— del que hacen gala los personajes? ¿Sería posible que la edición respetase al máximo la cuasiperfecta versión japonesa? ¿Sería mucho pedir que no se vulnerase tan alegremente la entidad e integridad de las obras invirtiéndolas alegremente para el público de fuera de Japón? ¿Que se cuidara la calidad de la reproducción? ¿Que se respetaran los largos tiempos de lectura, preferiblemente en formato tomo, que esta obra requiere? Esperemos que los editores de manga calibren los méritos de esta obra como se merece y la mimen, la cuiden, la arreglen y la saquen a pasear como es debido. La obra vale muy mucho la pena: mucho más que los mediocres e insípidos mangas que últimamente se empeñan en publicar.

Luis Alís

CORREO

Bueno, nadie se quejará, nos hemos puesto un poco al día con las cartas, y no hemos dudado en sacrificar una página más de la revista para hacerlo. ¡Cómo se nota la acumulación navideña de Correos, en un viaje al apartado no encuentras nada y 20 ó 25 días después te encuentras con que la casilla está a reventar. ¡Ah!, RDG, quédate tranquilo, que tu avalancha nos ha llegado, vamos a ver qué podemos hacer con ella. Y en cuanto a Sofián, tu artículo para el Juppun está muy bien, pero necesito que lo resumas por lo menos a la mitad, porque me ocupa cuatro páginas sólo de texto ;-). ¡Y manda también algunas imágenes, fistro!

¡¡Hola J.J.!! ¿Qué tal?
Aunque llevo mucho tiempo leyendo vuestra revista, ésta es la primera vez que os escribo. A decir verdad, la primera vez que compré MangaZone no tenía intención de seguirla mes a mes, ya sabes, ves una revista nueva y quieres ver qué tal és, etc.
Jo, estaba desde hacía mucho tiempo enganchado a la Neko, no la cambiaba por nada del mundo, pero al empezar a leer vuestra revista, decidí cortar por lo sano, pasar del "gatito", y es que vuestra revista es, en mi opinión, la mejor del mercado, y no es peloteo.
Y es que MangaZone tiene algo distinto al resto de revistas del sector; tal vez sean los "peaso" reportajes de las series de anime que pegan fuerte, por el curso de japonés, por el Rol Master o incluso, por qué no decirlo, por la sección de correo; pero creo que la baza más importante que tiene el MangaZone es que se acerca mucho más al lector que el resto de revistas, con un lenguaje directo y sin refinamientos que hace mucho más amena su lectura.
Leo mangas desde hace un par de años (empecé como casi todos con *Dragon Ball*, con unos 14 o 15 años, y me enganché a este mundillo, ahora tengo 19 años, y no puedo dejar el manga), el motivo no lo sé muy bien, tal vez estaba empachado de superhéroes embutidos en mallas, o quizás sea por la estética de los personajes y las historias más cercanas a la realidad; en fin, quién sabe... Bueno, a lo que iba, estoy siguiendo un par de series que parecen haber pegado fuerte en nuestro país y que emite TVE (supongo que todo el mundo ya sabrá cuáles sin necesidad de mencionarlas) la serie protagonizada por la todopoderosa Lina Invers no deja de sorprenderme, y creo que si siguen emitiéndola (aunque deberían hacerlo en una hora de mayor audiencia y que fuese compatible con los estudios) pronto se convertirá en un fenómeno de culto, tal como ocurrió con *Dragon Ball*; al igual que *Marmalade Boy*, Miki , Yuu y compañía son como de la familia (sigo pensando que lo de traducir los títulos de las series me parece una estupidez). Ahora, todos los otakus se han enganchado a TVE, pero si no recuerdo mal, hace unos 8 ó 9 años aproximadamente, fue la que empezó a emitir una serie de animación un "poco" violenta en comparación a lo que acostumbraban a poner, me refiero a *Saint Seiya* (o los *Caballeros del Zodiaco*, como lo tradujeron); y que por cierto, al poco tiempo paso a emitir Tele5. Esperemos que el resto de cadenas se animen y sigan a TVE.
Antes he mencionado *Slayers*, ¿Se decidirán algún día a editar el manga en España?
Bueno, y siguiendo con las series en televisión, hace también unos cuantos años, recuerdo haber visto en Tele5 una serie que se llamaba (al menos en España) "Kabuto"; no me acuerdo mucho del argumento de la serie, tan sólo que iba de demonios y ese tipo de cosas (la típica lucha del bien y el mal), pero sí que tenía un opening muy chulo (aún recuerdo algo de la sintonía, por cierto, en versión original), ¿Me puedes contar algo sobre ella? ¿Se editó en su época algún manga de esta serie?
Estoy muy interesado en saber cuándo llegaran a España la nueva OVA de *El Hazard*, he visto los siete primeros capítulos no sé cuántas veces, y me he quedado con ganas de mucho más. También me gustaría saber cuándo podremos ver por estos lares la tercera peli de mi serie de polis favorita, *Patlabor*, y si algún día veremos una versión animada de *Street Fighter Alpha*.
Por cierto, un saludo a mis colegas de Geofront —Freddy, Frank Ayanami, Kike y J. Medina en Las Palmas, y Rox en Vigo—. Bueno, y ya para no incordiarte más, preguntarte si es posible comprar tomos japoneses en España, y si es así, dónde.
Bueno, ¡¡Saludos a todos!!, gracias ¡¡¡Larga vida al Manga!!!.

Nash
Madrid

Mira por dónde, uno de los míos. Lamento decepcionarte, pero este mes ni JJ ni Luis serán los que respondan al correo, ya que ambos están terriblemente ocupados y seré yo quien lo haga (con lo que te prodrás hacer una idea de lo desesperado que estaba JJ maquetando para encargarmelo a mí). (Bueno, no te preocupes, que yo lo repaso y lo arreglo todo, no voy a dejar que este impresentable se ocupe él solito —JJ). Me alegro de recibir una carta de otro aficionado de la saga de Capcom, aunque yo soy más clasico y prefiero de lejos a Ryu. Supongo que disfrutarás con la aparición del *Zero 3*, y si y te gusta Nash, el regreso de Guille como personaje secreto te encantará. Pero bueno, aficiones aparte me alegro mucho de que te guste nuestra revista, y te garantizo que seguiremos dejándonos la piel para que mes a mes siga saliendo y continúe gustándote.

Dibujo Original de Nash

Todos estamos de acuerdo en que TVE se ha lucido con la emision de *Slayers* y *Marmalade Boy*, pero esa etapa se ha acabado, y me parece que es muy dificil que la repongan en la segunda cadena. De momento las cadenas autonómicas son las que tienen más posibilidades de llevarse el gato al agua con la reposición de *Slayers* y en cuanto a *Marmalade Boy*, su destino es aún impreciso. Eso sí, ya que preguntas sobre el manga de *Slayers* estás de enhorabuena, ya que Planeta va a sacarlo este mismo mes, y puede que cuando estés leyendo ésto ya esté en las tiendas.

En cuanto a la serie por la que preguntas, *Kabuto*, es la adaptación de la obra de **Buichi Terasawa** con casi el mismo nombre (*Raven Tenchi Kabuto*), y fue emitida en su totalidad por Tele5 a horarios intempestivos. La segunda emisión, que se hizo por la tarde, nunca llegó a completarse, dado que, apesar de que la serie gozaba de un gran éxito, el enorme dragón que utilizaban los protagonistas era una enorme esvástica, cuya "simbología nazi" hizo que las asociaciones de padres presionaran obligando a Tele5 a retirarla de la programación.

La segunda OVA de *El Hazzard* ya ha sido anunciada por Anime Video, y en un par de meses estará probablemente en la calle. Con respecto a *Patlabor*, de momento no hay planes de que aparezca nada nuevo, aunque considerando el relativo éxito que han tenido las dos primeras películas, nunca se puede descartar. Por último, en cuanto a la serie del *Street Fighter Zero*, sólo nos queda soñar, ya que es altamente improbable, por no decir imposible, que semejante proyecto pueda llevarse a la pantalla.

Hombre, comprar tomos japoneses no es nada difícil viviendo en Madrid, ya que hay bastantes tiendas especializadas en las que puedes encontarlos, y si no encuentras intentalo con algunas de las publicidades que anunciamos aquí, ya que varias de ellas distribuyen por correo.

Bueno, a ver si vuelves a escribir pronto.

¡Hola Chicos de Mangazone!
En primer lugar les felicito por seguir adelante con este Fanzine pese las numerosas "manifestaciones de dificultad" que escribís en la editorial mes a mes. Otras felicitaciones por ser la revista manga más completa del mercado y eso que he comprado casi todas las que existen, pienso. Tengo todos los números de MangaZone y he observado bastante mejora, aunque progresiva. Veo que vais eliminando poco a poco ese tono tan sarcástico del principio. Y habéis mantenido el precio, que personalmente considero caro.
Pero tengo cierta crítica y sugerencia que daros.
1 ¿Por qué no aumentáis un poco el tipo de letra, sin exagerar, claro? La legibilidad es muy importante, pero creo que al hacer eso no tendréis espacio suficiente para todos los textos. Aunque tarde menos de 45 min. en leer toda la revista (fe de erratas incluida). Bien, pues podéis hacer:
2 Ordenar mejor las imágenes, tampoco hay que poner demasiadas, y podéis ahorrar un poco de espacio si en algunas secciones os ceñís sólo al carácter informativo.
3 Si no queréis que os juzguen con mala uva vuestros defectos, no seáis tan críticos con algunos productos que no son demasiado destacados, y viceversa. No existen obras divinas. Debéis enfocar más al lado bueno de las cosas. Esa es la manera, creo, de que tengáis más aceptación. ¿Verdad que no os gusta que dejen por los suelos tu serie favorita?
4 En cuanto lo de CD-ROM ¿A qué esperáis? Tenéis mi apoyo incondicional. Podéis hacer un Power CD, es decir, pistas de audio y pista de datos. (Para la gente que no tenga PC).
5 Creo que debéis aumentar los espacios dedicados a otros cómics. Me parece muy positivo que seáis fans de buen manga y buen comic europeo o americano (como yo). ¿Por que no sacáis más historias sobre manwa (manga chino), que por Hong Kong y Taiwan la cosa va muy bien? Si tenéis problemas de idioma, un servidor puede traducirlo sin problemas a castellano. Creo que vuestros reportajes y artículos son los más completos que hay, seguid así. Por cierto, podéis sacar una sección para comentar algunas páginas web dedicadas al manga, y podéis hacer algún juego o pasatiempo con temario manga o también algún coleccionable. Y cuando esté el CD-ROM podéis formar algún club de amigos de MangaZone. ¿No tenéis mascota?
Ahora un poco de opinión:
Bueno, en este momento estoy en la universidad estudiando electrónica, pero antes quería hacerme ilustrador. Las Bellas Artes siempre me han gustado, y no dibujo nada mal. Pasé meses entrenándome a diario con plumilla, lápiz...
En fin, por lo visto los avances que uno puede conseguir dibujando solo en casa son escasos. Al final decidí dejarlo para más tarde en vista del futuro que espera a los mangakas, ilustradores, guionistas y demás. Veo que mucha gente se dedica a intentar llegar a ser como Otomo o Katsura y entrenan con muchas ganas, pero que sepan que ellos tampoco nacieron como genios del cómic, siguieron decenas de años para conseguir el éxito. Que exigen mucho sacrificio, tiempo, dinero y relaciones sociales.
Aconsejo a la gente que no sean tan soñadores y que sean un poco realistas. Si a pesar de los esfuerzos que has invertido no avanzas mucho deja este oficio, seguro que existen otros que irían mejor. En caso contrario te habrías dado cuenta tarde y ya habrías perdido un tiempo precioso. No estoy diciendo que se olviden de dibujar sino que sólo un grupo de élite se dedica a este oficio y son unos privilegiados. En este momento no he dejado de dibujar, pero sólo como un hobby.
De nuevo felicitaciones a la revista, a ver si innováis más y cambiáis un poco el diseño de página para dar un nuevo look. Seguid adelante y los mejores deseos para vosotros.
P.D. ¿Cómo se puede conseguir la figura de Bruce Lee del número de Febrero? Por favor, indicádmelo detalladamente, ya que soy un fan incondicional.
Como dice él: vacía tu copa para ser llenada; quédate sin nada para ganar la totalidad.

Jun Jie Zhan
L'Hospitalet de Llobregat (BCN)

Hola, Jun, menos mal que lo que decías al principio eran halagos, porque si empiezas directamente con la crítica me pongo a llorar. Bromas aparte, nos alegramos mucho de haber recibido tu carta, y te agradecemos tu opinión sobre nosotros. Con respecto a lo del precio sentimos no poder hacer nada, pero por desgracia los costes son muy altos y aún te diría que sale barata por los sufrimientos que tenemos que soportar día a día para que salga un nuevo número (y es que por mártir que le guste hacerse a JJ, cada palabra que sale de su boca es verdad) (hala, tómate algo —JJ).

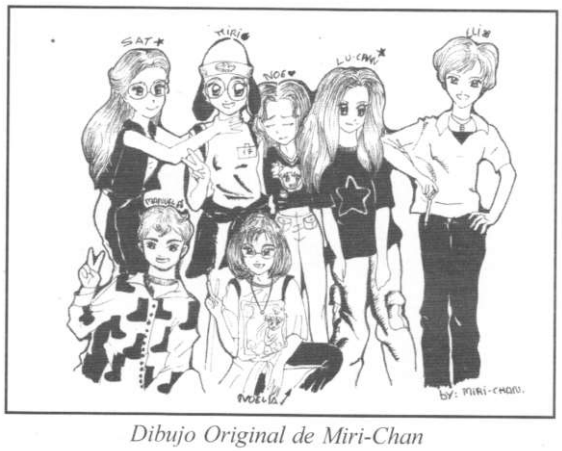
En cuanto a tus sugerencias, te agradecemos cada una de ellas de la primera a la última. Ciertamente tienes todo el derecho a pensar que la tipología de letra es demasiado pequeña, pero como tú mismo has dicho, preferimos decir todo lo que se deba de las cosas y no escatimar espacio, por lo que, al no poder aumentar el número de hojas, tenemos que resignarnos a mantener una tipología pequeña. Además, normalmente los articulistas se pelean por tener espacio, y ninguno será el guapín que les diga que escriban menos (de hecho, me he pasado con los textos y yo mismo he tenido que pedir que pongan una tercera página al correo). En cuanto al orden de las imágenes, es el único punto en el que estoy en desacuerdo contigo, ya que creo que JJ hace un trabajo estupendo maquetando y elige correctamente la cantidad y lugar de las fotos (que coste que sólo lo digo porque me tienen retenida la paga del mes pasado). En el tema de las críticas estoy de acuerdo contigo, pero podrás comprender que lo que hacen nuestros articulistas no es otra cosa que exponer su opinión, y no sería justo no dejarles decir libremente lo que piensan. Yo mismo he sido lapidado cientos de veces por mi opinión del final de *Evangelion* (que, por cierto, ñhe dicho alguna vez que me parece penoso?), pero no me sentiría tranquilo si digo lo que no és. Pero algo sí que reconozco, no es bueno ver la paja en el ojo ajeno y no la viga en el propio. Te agradecemos tu apoyo en el tema de los CDs y esperamos que te satisfaga cuando finalmente lo saquemos al mercado.

Sobre tu opinión de que comentemos más sobre el cómic americano y el europeo es algo que ya se ha hecho en estos mismos números, pero esperamos que comprendas que es una revista dedicada al manga, por lo que las referencias a los mismos suele ser puntual. Eso sí, sobre los manwas nos has pillado, y la verdad es que un solitario artículo sobre *Cyber Weapon Z* en nuestro segundo número es algo que se ha quedado muy corto. Te prometo que haremos lo que esté a nuestro alcance por solucionarlo, y no te extrañes si ves algún artículo en próximos números (y te tomamos la palabra sobre la traducción). En cuanto a lo del club de amigos de MangaZone me parece algo exagerado, pero no sé, creo que es algo que está más en vuestras manos que en las nuestras. Lo de la mascota no es una mala idea, aunque ya tenemos a Sergio y a Dani que hacen normalmente el apaño (aunque no los sacamos nunca por miedo a las represalias de las asociaciones de padres). La figura de Bruce Lee por la que preguntas es un poco difícil de conseguir, ya que acaba de salir al mercado en Japón, y no es una figura sino un juguete. Si no quieres pedirlo a Japón, cosa que puedes hacer por ejemplo a través de Internet, pagando con Visa o similar, te recomiendo intentarlo mediante The Japan&Estates, que tienen una amplísima gama en la que probar suerte, pero podrías encontrarlo por casualidad en algunas jugueterías tirado de precio, como le ha pasado a alguno de nosotros a veces.

A ver si nos vuelves a escribir otra carta pronto.

Hola, Otaku friends de MangaZone, soy Miri-chan, alias Miríam Rodríguez (¿o era al revés?). Ya ha terminado *Marmalade Boy* (OHHH), el final ha sido "mu gonito", y continúa *Slayers*, tan genial como siempre.
Os envío un dibujo que hice a partir de una foto del Salón del Manga´98, pero falta Nadia ¡¡UN SALUDO, NADIA!!, Una proposición, yo ya sé dibujar (modestia aparte) pero para los que no saben o quieran perfeccionarse, podríais hacer un cursillo de dibujo como sección en vuestra revista, todavía no lo ha hecho nadie (que yo sepa) y podríais ser los primeros en ésto, venga, animaros.
Bueno, chicos, me largo, que llego tarde a clase de Diseño.
Sayonara

Miriam "Miri-chan" Rodríguez Blanes (Girona)



Dibujo Original de Miri-Chan

Hola Miri-chan, nos alegramos mucho de poder contestar a tu carta, en especial para una seguidora de *Slayers* como nosotros. Si te ha gustado el final de *Marmalade Boy* supogo que el de *Slayers* te habrá dejado con la miel en la boca, como lo ha hecho con todos, y ahora nos quedamos con las ganas de que vuelvan a emitir por televisión alguna otra serie de manga con la que suplir la falta. Y es que lo malo de que TVE haya comprado los derechos de ambas es que ahora que se han terminado tenemos el mono de seguir viendo nuevas series.

Tu dibujo nos ha gustado mucho, y como ves lo hemos publicado. En cuanto a tu idea de un curso de dibujo, he de decir que siempre ha sido una de las cosas que nos ha rondado por la cabeza a todos, aunque nunca nos hemos decidido a ello. La persona más indicada para hacerlo sería Juan en su taller, que ya ha hecho sus primeros pinitos sobre el tema en números anteriores (aunque con lo ocupado que está últimamente es bastante difícil). Bueno, esperamos que nos envíes pronto una nueva carta, y hasta entonces sigue dibujando mucho.

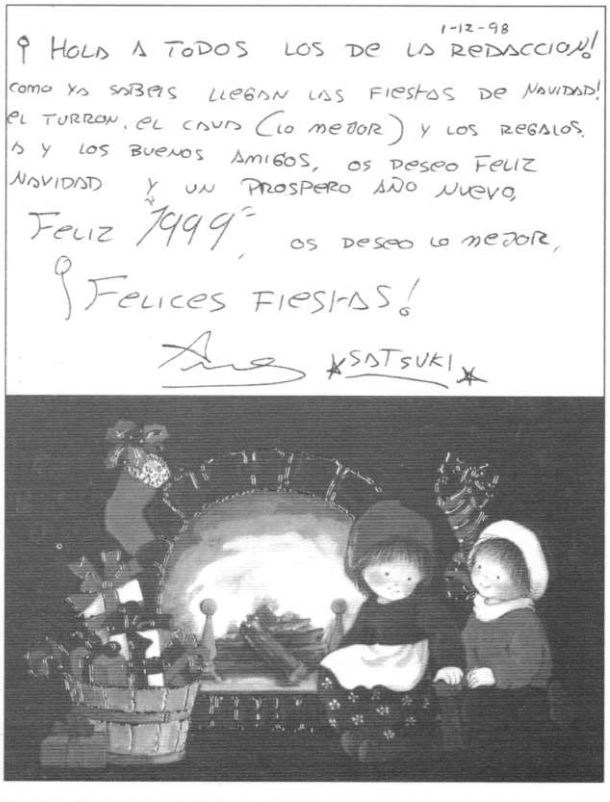
¡Hola! Konnichiwa! Ohayo gouzaimasu!! Wa genisi? Watashi wa genisi desu!! Arigatou!! Mama desu watashi wa genki ni, bla... bla... bla...
Je... je... como decíais que no escribe la peña, aquí toi yo (¿cómo no?).
¿Sabéis lo que estoy estudiando?
Ya podéis imaginar, con los caracteres kanji, katakana, hiragana, etc., etc... estudio japonés. Ahora estoy memorizando 50 letras (me refiero a cómo se escriben). Algo así: あういえお かきくけこ さしすせそetc., etc... Tengo que seguir... (sólo de pensar que cada letra tiene caracteres distintos me derrito) pero bueno, ¡¡dadme ánimos!! ¡¡Uf, lo conseguiré... yeahh!! Por cierto, os paso unas direcciones de chats nipones. En uno de ellos te pones cara de un personaje manga. Mola mogollón, hay muchos para elegir. A ver, que os la paso, apuntad... pero no a mi... ¡¡Ah!! Cuidado, no quiero morir aún... apunta al boli, sí, tú, te lo digo a ti, el que quiere la dirección, je, je. WWW.SHINSHIN/chat2, ésta es. Mola mucho, y luego os doy otra donde el día 23 publican mi tebeo (cómic) -> WWW.MAPTEL.ES/PAGPERSONAL/JOSEPBCN. Es genial. Los personajes son mis colegas de "ICQ", que es un programa de chat. Genial, os lo aseguro, ya os pasaré la dirección para bajarlo. Sólo hay que saber inglés y ser manitas.
Je, je... mi número de ICQ es 24388426. Para los otakus/mangakas que quieran tener una amiga. mi mail es sigmundg@dinet.fut.es
Pues eso, quería saber, chicos, cuándo se publica el manga de *Slayers*.
Y decir ¡¡Aaaah!! Luis, pillín, je, je, ya te he visto, je, je, je... bueno, antes de desaparecer en la pantalla del ICQ. Es que, sabéis, soy una viciosa del chat. Mi colega mirichan me dice que soy una "torpedaduodenal" por eso, porque me saco imágenes manga y ella no puede. Tranki, Mirichan. Ya te mandaré, soy una buena amiga. Y si no, pregúntale a destroyer o a "Fernando de Godella". ¡¿A que sí, chicos?! (son todas mías, manga, manga, mío, mío, mío) ¡¡ejem!! Eso fue un pequeño lapsus en el tiempo. ¡Bueno, peich! os deja aquí la otaku MangaZone, se va al chat. Sólo para mirar el correo (siempre digo eso), je, je, je...
¡¡Mulder!! ¡¡Digo Gaurry!! guapo, deja el disfraz de medusa y ven aquí. ¡Aah!, este Gaurry con la medusa... Venga, bye, chicos, saludos a mis camaradas (empecé a currar otra vez) ¡¡snniff!!

Kiotsukete ne!!
Sayonara!!!=Ja ne!!!
Aoikisu=besos azules!!!
¡¡Sssmmmmauaak!!

Anne Marie "Satsuki" Geiselhart
Cambrils (Tarragona)

P.D.: me equivoqué de dirección del chat japonés: la dirección correcta es ésta:www.shinshin.com/chat2.

Konnichiwa! Ohayo Gouzaimasu! Watashi wa Dakumaindo desu!
(sugoi no bakamon temee wa —JJ).
Hombre, me alegro mucho de que estés estudiando japonés, señorita, y de momento por lo que veo no se te da nada mal. Todos sabemos que es difícil, sobre todo por el cambio de los caracteres occidentales por el de los kanjis, katakanas e hiraganas. Te agradecemos mucho tus consejos sobre el chat, y como podrás comprobar, hemos publicado tu dirección para que cualquiera que quiera cartearse contigo por e-mail pueda hacerlo. Venga, a ver cuando nos envías tu siguiente carta o e-mail, que estamos esperando.
¡¡Y gracias por el Christmaaas!! —JJ



Si, una felicitación navideña,a ver si tomáis ejemplo. Con la ilusión que nos hace...

Hola: Mangazone
Sé que les va a extrañar mucho esta carta porque pues verán: en primer lugar es de una chica que es fan de *Sailor Moon* y es mexicana.
2º Dirán que en España tal vez ya pasó de moda, quién sabe, pero aquí en México estamos viendo *Sailor Moon* (por 2ª ocasión).
3º Estamos aquí a 21 de Enero de 1999, y yo apenas he podido conseguir su revista de MangaZone 1 2ª época (marzo 1997), en donde viene todo o casi todo el final de *Sailor Moon*. Pero se preguntarán que por qué les escribo, y no es raro.
Pues miren, sinceramente aquí en México faltó más propaganda o publicidad y más artículos, juguetes o cosillas de dicha serie.
Y yo con trabajos he podido conseguir su revista, la cual me parece fantástica, súper y que se librarán del castigo de la Luna.
Pero mi problema es que quisiera si es posible comprar números de vds. atrasados en donde vengan reportajes de *Sailor Moon* o artículos como juguetes, muñecos, llaveros, hasta los mismísimos libros, que me faltan varios, en español.
Sé que será muy difícil, ya que aquí manejamos pesos y allá pesetas, y me parece que sería complicadísimo, pero por favor, en verdad me gustaría saber si vsd. me ayudarían en este problema, y es que me sería imposible viajar a España.
Sé que es una gran molestia pero me podrían escribir si pudieran ayudarme en conseguir sus revistas, artículos y cómo los podría pagar, ya que no poseo tarjeta de crédito, pero sí tengo posibilidades para pagar, sólo que no sabía a quién dirigirme y como vi y conseguí su revista MangaZone pensé que vds. sí podrían ayudarme.
Realmente me interesa, además de que está súper su revista, en verdad, y no es que sea barbera pero ¿sí me ayudarán?
Aunque tarde pero les deseo Feliz Año 1999, se despide:

Karla Franco Hidalgo
México D.F.

Hombre, pues la verdad es que no es muy corriente que nos escriban desde México, pero ya puestos a recibir cartas de allende los mares, cuantas más mejor. Sin embargo, en esta ocasión vamos a tener que defraudarte, ya que no nos es posible facilitarte números atrasados, simplemente porque no nos quedan, pero si acabas de conseguir el nº 1 es muy posible que dentro de poco tengas a tu alcance el resto de nuestra colección. En cuanto a lo demás, es más difícil todavía, y lo de menos es el cambio de divisas. Pero quién sabe, a lo mejor el viejo Santa se pasa por ahí con algo de retraso...

Hola a todos: ¿Os acordáis de mí? Soy la pesada que os lió el año pasado para la Semana del Cómic de Bellas Artes ^_^U... pero esta vez la razón de que os escriba es otra (así que tranquilos, :D).
Me ha sorprendido muy gratamente el artículo sobre *Titans* de Adam Warren; en mi opinión el MangaZone siempre ha destacado por no centrarse únicamente en el manga y el anime, y eso me gusta (off: ¡Echo de menos el Taller de Animacióóóóón! ¡Muuuchoooo! ¡Juan, vuelveeeee! En serio, he llegado a utilizar esas páginas como material didáctico para algunas de mis clases —anatomía, proporción, expresión...— y las echo en falta).
Volviendo al tema: yo también me he leído el *Titans*, y he detectado algunas incorrecciones.en el artículo; de mínima entidad, pero como soy una detallista... ^_^ (buen rollo, ¿eh?).
Veamos: la colección "Elseworld", de la cual *Titans* es un número único, se basa en el principio de "remasterización"de clásicos DC. Algo así como historias alternativas sin continuidad, para que los autores se rayen todo lo que quieran (algo así como el *Gen 13 Bootleg*). En este caso, Warren ha arramblado con *Los Titanes* —creo que con los originales, en los *Nuevos Titanes* había más gente, pero mi cultura Deceera no llega tan lejos...—. En cuanto a las correspondencias de unos personajes con otros, Jama ocupa el lugar de Raven, la hechicera (lógico), y Hikarimono el de Starfire. Ah, y el apodo de Jamadagni es Bruji-Puu, que en inglés (Witchy-Poo) suena peligrosamente parecido a Winnie Poo, el osito Disney... ^_^
La traducción "localista" de la editorial mejicana Vid dificulta algo la lectura, eso sí... pero no tanto. Alguno más hay, pero tampoco quiero que me peguéis ^_^U. Me ha gustado la iniciativa, repito, y espero que sigáis así (a pesar de esta pequeña bronca de marisabidilla; no he podido evitarlo).
Nada, que os vaya bien. Y si metéis el CD, no pongáis el mismo interfaz que los de Ares informática, por favor. Estoy harta de verlo.

Delfina Palma a.k.a. Gatasombra
delpalre@bbaa.upv.es

Lo siento, Delfina, pero como sabes ésto de la confianza da asco, así que como eres amiga te toca el final del correo y del espacio. Así aprenderás a no criticarnos ^_^. No, en serio, gracias por tus correcciones, aunque no estamos seguros de que estemos equivocados en todo lo que dices. Al menos, te has leído el artículo. Y en cuanto a lo del CD, no te preocupes, lo último que haríamos sería copiar el trabajo de otros (entre otras cosas, porque la mayor parte de lo que hacen es algo... "ligeramente ilegal").

Darkmind & JJ

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

ENTREVISTA

En los últimos años han aparecido diversas asociaciones con la finalidad de reunir a los otakus y realizar actividades. Desgraciadamente, Valencia no contaba con ninguna asociación de este tipo... hasta ahora. Desde Octubre de 1998 se ha ido consolidando lo que terminaría por ser la primera asociación de otakus de Valencia, la Asociación Tamashi. Se trata de una asociación juvenil entre cuyos objetivos se encuentran proyectos interesantes a escala nacional. Por eso, en MangaZone no hemos querido perder la oportunidad de ser los primeros en ofreceros información sobre ella y hemos entrevistado a Jesús Mazcuñán, creador junto con el dibujante Javier Bolado del Kurayami Tama Studio (a los que conoceréis por obras como *Myth Wars*, *Evan S.D.*,...) y actual presidente de dicha asociación.

MangaZone: ¿Qué es exactamente "Tamashi"?

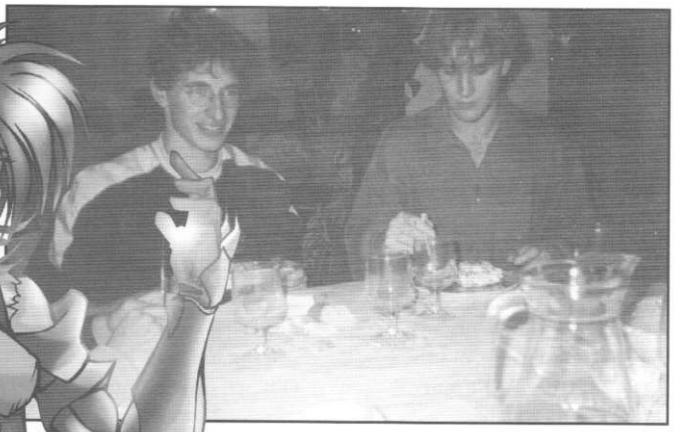
Jesús Mazcuñán: Tamashi es una asociación juvenil creada en Valencia con la intención de reunir a los otakus de la zona para la realización de actividades, y para coordinar escapadas a las actividades que se puedan organizar en otras comunidades.

MZ: ¿Cómo surgió la idea?

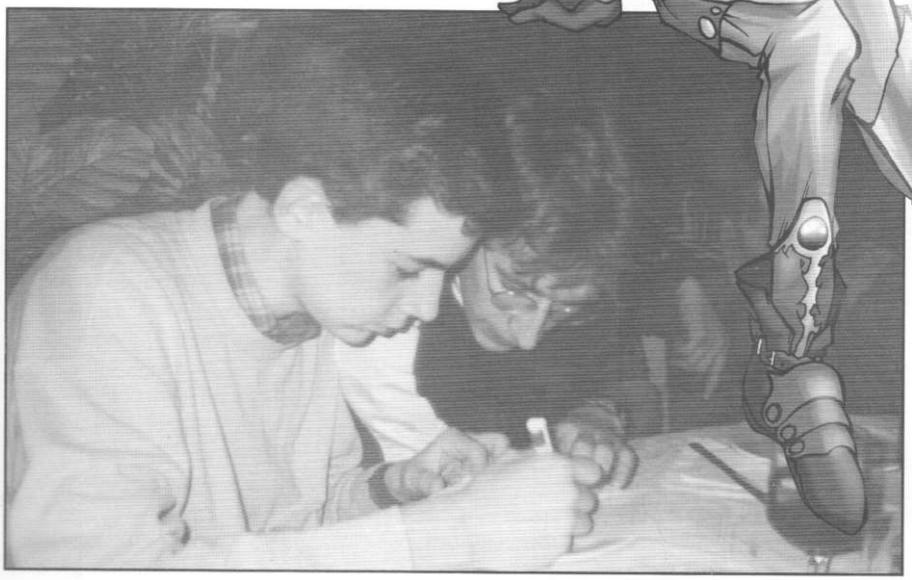
JM: Tras la visita al pasado Salón de Madrid, y después de entrar en contacto con los miembros de la asociación Tomodachi, nos pareció una pena que en Valencia no tuviéramos nada parecido. Cuando alguien me oyó quejarme me dijo: "Si no tenéis nada, montardlo". Me puse a pensar en la idea y a la semana siguiente pasé por el registro de asociaciones a ver qué nos haría falta. Después, tras dos o tres meses de intentar consolidar algo, se celebró una primera cena que fue la que nos impulsó a continuar. Y eso es todo.

MZ: ¿Qué dificultades se han presentado?

JM: La primera ha sido el poder reunir a un grupo suficiente para realizar esa primera cena y dejar las cosas un poquito sentadas. Después hemos tenido los típicos problemas de falta de tiempo y muchas cosas que hacer.



Resulta sorprendente la variedad de excusas que es capaz de encontrar la gente con tal de poder reunirse para beber y comer como cerdos.



MZ: ¿Qué proyectos tenéis?

JM: Bastantes. De momento, y a nivel externo, un concurso de manga para febrero/marzo (si nada sale

mal) y proyecciones de películas, actividades para las que no hace falta mucha gente... También hemos pensado en las visitas a los Salones y Jornadas del resto de España, pero eso dependerá de los socios. Para los socios se ha planteado el hacer algún tipo de "revista" informativa y de opinión. Estamos barajando las posibilidades de la realización de un fanzine impreso y de una página web, pero todo ésto son actividades pensadas para los socios, así que serán ellos los que decidan en última instancia.

MZ: ¿Tenéis relaciones con otras Asociaciones?

JM: No exactamente relaciones, pero tenemos contactos con miembros importantes de asociaciones como "Neo Atlantis" y "Tomodachi" (de Madrid), y fanzines de aficionados como el "Shidai" en Murcia... Aún así, invitamos a todas las asociaciones a que se pongan en contacto con nosotros para tener colaboraciones mutuas.

MZ: ¿Tenéis local social o un lugar de reunión?

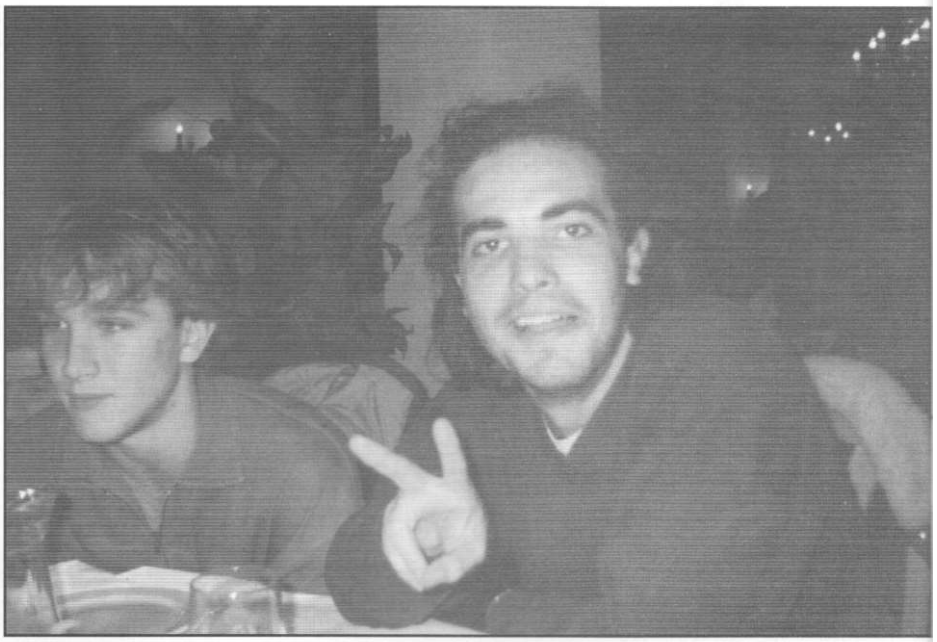
JM: Tenemos una dirección en la que podríamos situar el "cuartel general" con respecto a la organización, pero no puede ser utilizado como lugar de reuniones. Estamos mirando diversos lugares en los que podremos realizar las proyecciones de las películas y realizar las "fiestas" que organicemos...

MZ: ¿Y cómo se informará a los socios de las actividades?

JM: Pondremos unos teléfonos de contacto con los miembros de la Junta Directiva y carteles en las tiendas. También se podrá encontrar información a través de Internet y mediante el fanzine.

MZ: Sobre el fanzine... ¿qué puedes decirnos?

JM: Será un fanzine de la asociación, aunque no se descarta el que pueda llegar a ser distribuido. Tendrá contenidos diversos de interés tanto para los socios como para los no socios. No será un fanzine "informativo", porque consideramos que ese campo ya está cubierto por otras publicaciones. Aun así tendremos secciones de información sobre novedades, reportajes y secciones de entretenimiento. Pensamos también ofrecer información sobre autores nacionales, entrevistas y reportajes sobre sus proyectos más interesantes.



La cena dicen que sirvió como primer encuentro, pero a la vista de las caras que se les iba poniendo a medida que entraba la sangría, nos parece que aquello, de reunión formal, tuvo poco.

MZ: Con respecto a las actividades, ¿qué puedes contarnos sobre, por ejemplo, el concurso de manga?

JM: Que será el primero de una serie de concursos de manga que pensamos organizar, y que en el Jurado se encontrarán miembros que podríamos considerar profesionales del género. En cuanto tengamos las bases definitivas las haremos públicas. De momento sólo es seguro que las obras presentadas deberán tener una extensión aproximada de entre 6 y 8 páginas (aún no lo hemos decidido).

MZ: ¿Será limitado a Valencia?

JM: No, para nada. La asociación tiene su centro en Valencia, por lo que la mayoría de los socios serán de nuestra comunidad. Pero eso no quiere decir que en el concurso sólo pueda participar gente de Valencia. Nos parece perfecto que nos envíen obras desde otras comunidades, el único problema que encontraremos será el que alguno de los ganadores no pueda acudir a recoger su premio, pero ya lo solucionaremos...

MZ: ¿Cómo puede uno hacerse socio?

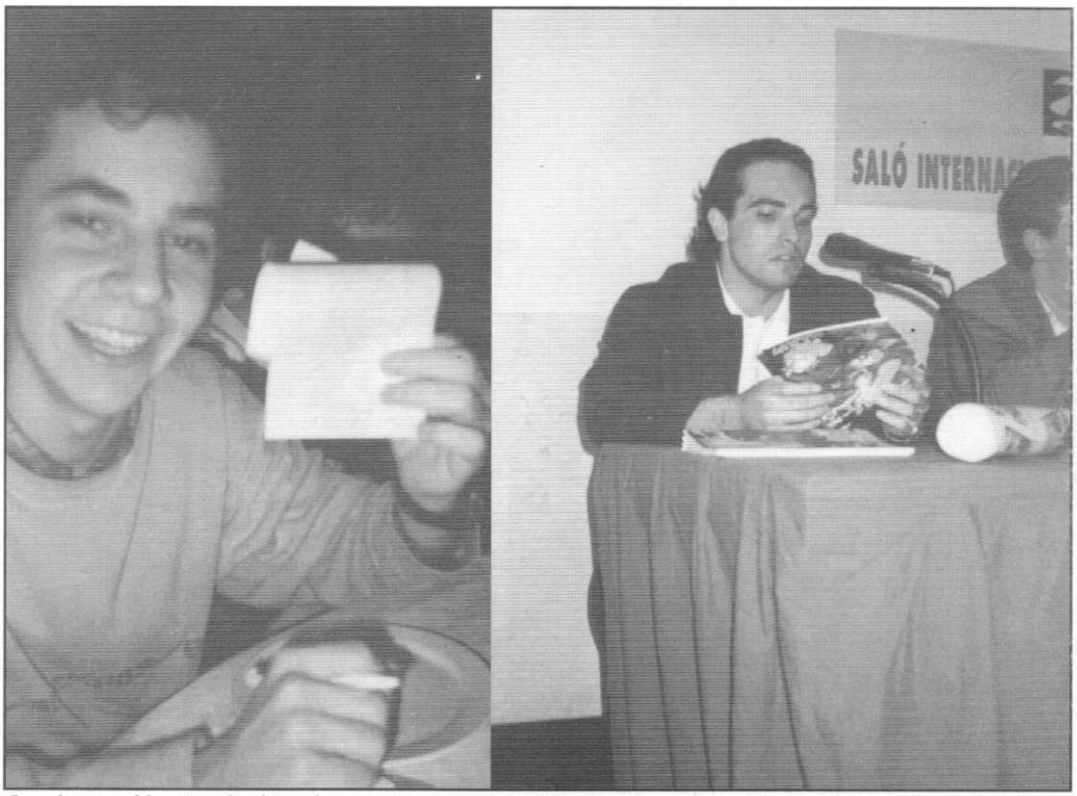
JM: Rellenando una solicitud de ingreso, que puede ser conseguida en los establecimientos colaboradores o entrando en contacto con los miembros de la asociación.

MZ: ¿Y cómo conseguís el dinero para hacer las cosas?

JM: De momento nos mantenemos con las cuotas mensuales establecidas por la Junta Directiva y la ayuda de los patrocinadores, pero en cuanto nos organicemos un poco intentaremos informarnos de las ayudas económicas que pueden ofrecernos los organismos gubernamentales...

MZ: De acuerdo, gracias por haber contestado a nuestras preguntas y buena suerte.

MangaZone



Otro lamentable ejemplo de otaku cocido a más no poder, que desmiente totalmente la apariencia de calma y formalidad que este colectivo de advenedizos insiste en mostrar. Y si no, comparad a Javier con la foto de arriba.

ASOCIACION DE OTAKUS DE VALENCIA

PRESENTACIÓN OFICIAL

23 DE MARZO EN:

FUTURAMA

C/GUILLEM DE CASTRO 53

19:00h

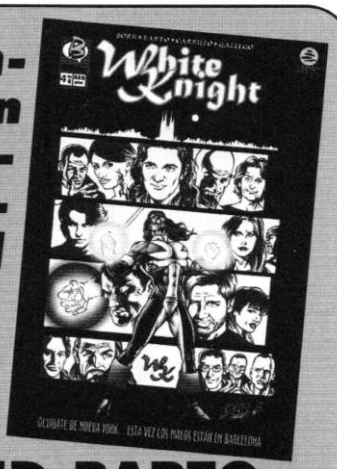
SORTEO DE TRES REGALOS ENTRE LOS ASISTENTES

TAMASHI

JAVIER BOLADO
EVAN S.D.

FIRMA DE EJEMPLARES

Presentación del número especial conclusivo de la serie



DAVID BARTO
WHITE KNIGHT

ILUSTRACIÓN PERTENECIENTE A "ESENCIAS" POR JAVIER BOLADO
PATROCINADORES DEL ACTO: BERSERKER S.L. EDICIONES Y FUTURAMA

Es que me ha pasado de todo. He tenido hasta anginas. ¡Anginas! En fin, vayamos al grano: este Taller lo dedico exclusivamente a *El príncipe de Egipto*. Ahora bien, he de advertir ya de entrada que la película no me satisfizo, y que pienso que mi opinión es de lo más discutible. Por esto ruego al personal que me haga llegar sus impresiones, a ver si llegamos a alguna conclusión.

Obviamente, tras este tiempo sin Talleres, vengo con deberes. *Hormigaz*, *Bichos*, merchandising, noticias varias, la Hoja de Estilo de *Ashita No Joe*, y el horrioroso capítulo de turno de los Relatos Salvajes: *Savage Tales: Death*.

Pues ello, oye.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO AL OESTE DEL EDEN

...Y SI CUELA, CUELA

Moisés de joven: rasgos finos y elegantes, cuerpo atlético de deportista o bailarín antes que de trabajador, líneas rectas y simplificadas. Sólo la longitud de la nariz, como toque étnico, indicaría su origen hebreo. En el Moisés adulto y maduro los mechones ondulantes, los pliegues de la carne y de las ropas, lo abigarrado en general, definen el estilo de los hebreos en el film. Atentos a cómo en todos los personajes los labios están muy cerca del mentón, mientras que en la animación japonesa se tiende a todo lo contrario, y cómo son totalmente delimitados, en vez de simplemente esbozar las sombras que producen.

DreamWorksWATCH

El Príncipe de Egipto

Vaya por delante que yo deseaba ser impresionado por *El príncipe de Egipto*, pero que por otro lado me sentía en la necesidad de proteger a las producciones Disney del pequeño juego de ninguneo a que estaban siendo sometidas por las referencias al film de la Dreamworks SKG. Esto de seguro ha coloreado mi opinión. Por otro lado, muchos han coincidido conmigo en que algo insatisfactorio había en esta película, así que...

Empecemos: la tesis era que íbamos a asistir a un despliegue de medios visual y a un nuevo nivel de narrativa en el dibujo animado comercial de gran presupuesto. Un film que estaba dirigido a un público más juvenil que infantil, dotado de más matices y carente de los lugares comunes en los productos del género. Una historia monumental y grandiosa que reflejaría y actualizaría sus precedentes de imagen real.

Bueno... Pues digamos que más o menos...

VAMOS A ROMPER CON TODO...

La narración bíblica de Moisés, una de esas historias arquetípicas cuyos precedentes se remontan en la niebla de los tiempos (*Sinuhé el egipcio* es quizás su más cercano predecesor), es enfocada aquí por los guionistas de **Dreamworks** desde el ángulo de la relación entre Moisés y su hermano Ramsés. La intención de explotar este tema es, aunque suene ridículo señalarlo, un avance muy importante dada la clase de historias animadas que las Majors americanas suelen estrenar. Simplemente, por mostrar el cambio de nivel: el malvado más complejo que hemos visto hasta ahora es el Frollo de *El jorobado de Notre-Dame*, con su pasión culpable por Esmeralda. La panoplia de villanos **Disney** y de otros proveedores que hemos contemplado muestra diversidad: rufianes caricaturescos, payasos, mujeres fatales, monstruos, feroces primitivos, prácticos hombres de negocios... Odiados o adorados por el espectador, pero siempre con el héroe o heroina en clara oposición a su presencia y sus planes. ¿Cuándo hemos visto al "bueno" plantar cara a un "malvado" al que adora y al que desearía con todas sus fuerzas evitar oponerse? ¿O el que el héroe y el villano, en un pequeño y tranquilo interludio en el conflicto, rememoren su infancia? ¿O que el golpe final que le da la victoria reduzca al protagonista a la angustia y el llanto?

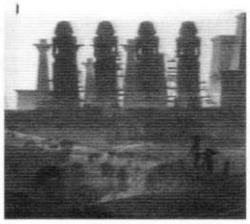
Por decir la barbaridad que es de esperar: muy japonés. Pero hay que añadir que con la superior facilidad de la animación americana para hacer de ello una montaña rusa emocional.

Cuando sale bien.

CHIRIBITAS DIGITALES

Técnicamente hablando, en *El príncipe...* llegan a su espectacular madurez una serie de técnicas infográficas aplicadas a la animación tradicional cuyo inicio se dió con fuerza en *Los rescatadores en Cangurolandia* (en que la Disney usó a saco el ordenador para las tareas de coloreado de dibujo animado, animación multiplano y 3D). El avance más importante se ha producido en la animación de masas de personajes para escenas de multitudes, cuyo precedente más vistoso está en las estampidas de *El Rey León*. En *El príncipe...*, finalmente, la integración de los extras virtuales es tan buena

Todas las imágenes de este artículo son © DreamWorks

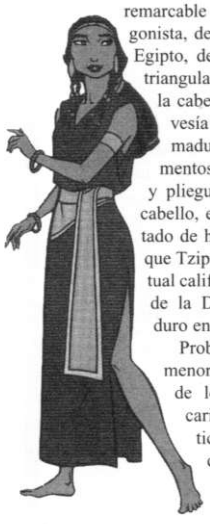


que los hace indistinguibles de los elementos animados a mano.

En realidad, el adelanto más importante se ha dado en las técnicas de producción. Hoy día, todos los diferentes elementos que los cientos de animadores y técnicos van creando a diario son catalogados y distribuidos automáticamente por programas informáticos. Estos programas gestionan tareas tales como la relación de versiones de un mismo elemento; cuándo todos los elementos de una escena están completos; su inclusión automática en la videoanimática que sirve de referencia de montaje, etc. Si algo tienen en común películas como *El príncipe de Egipto*, *Hormigaz*, *Bichos* o *La Guerra de las Galaxias: Episodio I*, es la gestión de la complejidad de la producción mediante herramientas tales como las bases de datos de elementos, los premontajes mediante animáticas autoactualizables y la flexibilidad pura y dura de la composición digital. Añadir el que cada vez más las herramientas de animación se basen en programas informáticos disponibles comercialmente: aunque ampliamente modificado, Animo, un programa muy popular en la industria, ha sido el núcleo de la operación.

El príncipe de Egipto es, en gran parte, pura pirotecnia visual, pero no desprovista de altibajos. La escena de la zarza ardiente o la del ángel exterminador son sobrecogedoras; y la de la apertura del Mar Rojo, con esas terroríficas aunque bellas columnas de agua, anula por completo la de Charlton Heston en cuanto a composición visual. El sueño de Moisés de la persecución entre los jeroglíficos de las paredes es brillante (a mí, particularmente, me dejó un tanto frío hasta casi su final, pero he de reconocer su valía). Sin embargo, la carrera de carruajes inicial carece de emoción; los elementos 3D integrados, tales como la nariz de la esfinge, la cesta en que Moisés bebé desciende por el río, el río en sí... ya sea por el movimiento excesivamente suave o la incongruencia de acabados, el caso es que muchas veces hubiera sido preferible su animación manual. Y en ocasiones es lo contrario: la espuma que dejan las columnas de agua sobre las rocas del fondo del Mar Rojo, animada a mano, canta contra la infografía circundante. En general, hay una sensación de exceso infográfico 3D rondando toda la película.

En cuanto al estilo visual del film, pasa un poco lo mismo. La contraposición entre los egipcios de rasgos geométricos, estilizados y bellos, y los hebreos, cuyo dibujo distorsionado (caricaturas de la gordura o la delgadez, compresión y explosión en la horizontal y la vertical), orgánico (carne maleable, gruesos antebrazos y gemelos. etc.) y emocional en los rasgos, resulta más sutil que en *Pocahontas*, de parecidas intenciones (aunque en *Pocahontas* el resultado es magnífico en los indios, aquí hubiera sido del todo excesivo). Para alivio de más de uno, las fronteras entre los niveles de sombreado son más nítidas y menos vaporosas que lo últimamente habitual. Lo más remarcable es la evolución del físico del protagonista, desde el afilado Moisés príncipe de Egipto, de ojos brillantes, faz limpiamente triangular y estilizada figura, pasando por la cabeza y rostro de penitente en la travesía por el desierto, hasta llegar a la madurez entre los hebreos, llena de elementos en horizontal como las arrugas y pliegues de la carne, los rizos del cabello, el vestuario... dando un resultado de humildad. Por cierto, ¿cómo es que Tzipporah no ha recibido el ya habitual calificativo de bomba sexual? Que los de la Dreamworks no se cortaron un duro en hacerla de impresión, vaya…



Problemas: unos pocos, algunos menores, como el que los animales de los hebreos sean demasiado caricaturescos y bonitos y simpáticos hasta lo infantil, no muy coherentes con su alrededor; otros más fundamentales, como Huy y Hotep: *El príncipe de Egipto* no

tiene animalitos graciosos como en las de la Disney. No le hace falta: tiene sacerdotes egipcios.

La música de **Hans Zimmer**, además de brillante es, sorpresa agradable, menos efectista y más expresiva de lo habitual. La contención le va bien a este músico de temas apocalípticos como los de *La roca* o *Armagedón*. No puede decirse exactamente lo mismo de **Stephen Schwartz**. Sí, varias de las canciones son rotundamente excelentes, ¡¡¡PERO ES QUE SON SIETE U OCHO!!! Que levanten la mano todos los que hayan deseado estrangular a Miriam nada más ver venir que iba a empezar a cantar. ¡Me pido primer!

Lo que nos lleva a otro tema. ¿Qué demonios ha pasado con el doblaje español, específicamente con las voces femeninas? ¿Por qué no se ha cogido, simplemente, a las dobladoras habituales de las actrices estadounidenses que pusieron voz a los personajes? Cuanto menos cuando no cantan. ¡**Michelle Pfeiffer**, **Sandra Bullock**, **Helen Mirren**, por amor del cielo! Al menos los que vivis en Madrid o Barcelona habréis tenido la oportunidad de disfrutar las voces originales (y si Pujol sigue en sus trece toda Cataluña también lo disfrutará... pero esas son otras guerras).

¿LA MAGIA DREAMWORKS?

Imagen, sonido... Queda la historia.

Yo veo dos problemas, uno de concepto y otro de dirección.

Empezando por el segundo, mi problema con este film es que no me llena en casi ningún momento. Cada una de las secuencias, la carrera de carros, la canción de Jethro o la de las plagas, la persecución de los jeroglíficos... sé qué es lo que pretenden, cómo quieren emocionarme, pero es que cuando empiezan a lograr algo es cuando ya se han acabado. En general, *El príncipe...* tiene momentos de increible belleza, como el de Moisés vencido por el dolor en la escalinata de palacio, llorando la muerte del hijo de su hermano; momentos sobrecogedores, como el de la zarza ardiente, la muerte de los primogénitos o el paso del Mar Rojo… Pero no tiene mucho de momentos divertidos que realmente funcionen y, lo más imperdonable, no tiene el imprescindible momento de magia Disney, ese momento de subidón total y exaltante del que te acuerdas para toda la vida. Supongo que debía haber sido el del paso del Mar Rojo, pero entre los trailers destripándolo y la música de Zimmer que quizás hubiera debido subrayar el momento con algo más al estilo de lo de la zarza... ¡Tsk!

En general, la película está bastante desequilibrada en detalles e información. Por ejemplo: ¡qué Egipto más vacío! ¿Dónde están todos los pobladores egipcios? ¿Escondidos detras de la Esfinge? Se diría que sólo existen los moradores de palacio y los esclavos hebreos. Esa carrera de carros debería haber empezado en ese magnífico puerto que se adivina desde la altura del palacio y que uno se muere de ganas de visitar. Son esos mismos escasos egipcios cuyo poco número disminuye el impacto de las plagas en el espectador: lo que debería ser un desastre total que habría de conducir a las masas ante los templos y el palacio para suplicar ayuda y consejo se convierte en una cancioncilla que muestra a los incompetentes y ariscos egipcios de palacio sufrir su merecido y eso es todo. Teniendo en cuenta los medios técnicos disponibles, es imperdonable que el pueblo egipcio quede tan disminuido, haciendo que su influencia sobre el propio Moisés (su juventud, su regreso, las plagas) sea imperceptible.

Lo mismo se refiere a la conversión del extraviado Moisés en un hebreo hecho y derecho. En una canción lo ves unirse a la tribu, adoptar sus costumbres y casarse, pero la impresión es que han pasado un par de meses. descubres, cuando te fijas un poco, que han pasado años. Y que cosas bastante fundamentales, como habría de ser su cambio de religión, son totalmente pasadas por alto.

Hay otros detalles, como el estúpido numerito musical de esas dos caricaturas de sacerdotes, que denigra la religión de los egipcios de esta historia y la reduce a la nada cuando habría de ser un factor importante en el relato, o que el diseño de Ramsés adulto, se mire como se mire, es una constante máscara de risa pelín histérica o ira a la que sólo le falta un cartelito de "yo soy el malo por la gloria de mi madrerl".

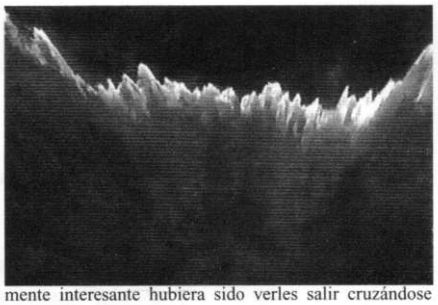
Para compensar, hay algún que otro matiz desacostumbrado y bienvenido: cuando se dirige a sus aposentos, donde le han dejado el regalo de su hermano, Moisés traga saliva y reune ánimos para, digamos, estar a la altura de la situación ("¡papá, papá, ¿qué van a hacer Moisés y la esclava maniatada en el dormitorio? ¿Eh, papá?"); los momentos de quietud; el hijo de Ramsés, delicada combinación de poder, ingenuidad, y sentido de la maravilla ante la inmensidad de su patio de recreo particular, Egipto; y, en general, una expresividad muy variada en los rostros.

En resumen: a mi parecer, **Katzenberg**, **Spielberg** y Cía. no han sabido distribuir adecuadamente la energía a lo largo del film, y varios de los hincapiés aparecen o a destiempo o fuera de lugar. Esto, en realidad, parece ocurrir también en producciones Dreamworks de imagen real, como *Deep Impact*. Ya ocurrió con *El Rey León* (también de Katzenberg) que, comparativamente hablando, tenía más fuerza puesta donde tocaba. De momento, la Disney demuestra saber organizar mejor las energías de sus filmes. En disculpa, quizás sea más fácil hacerlo en un producto dirigido hacia el público infantil antes que al juvenil.

RAMSES, ESE INCOMPRENDIDO

El verdadero núcleo del problema es que no creo que los de Dreamworks hayan acertado con su idea de hacer *Los diez mandamientos* en animación. Corrección: la idea es buenísima, pero la manera de enfocarlo se queda a medias, lo que resulta muy peligroso.

Y es que la historia de Moisés es un producto de su época, cuando uno aplaudía al saber que los buenos habían masacrado a los malos, abierto en canal a sus hijos, esclavizado y violado en masa a sus mujeres y arrasado sus campos y medios de subsistencia, ¡y mi papá se ha traido bajo el brazo la cabeza de un soldado enemigo decapitado, y la pondremos encima del aparador, qué guay!. Hoy día, uno ha de tener muchísimo cuidado si no



quiere que el héroe aparezca como un cerdo integral o cuanto menos un pelmazo, que es muy fácil tomarle cariño al malo a poco que se de oportunidad. *El príncipe...* da muchas oportunidades.

De hecho, la figura de Ramsés es trágica en todo momento: mientras que Moisés se corre la juerga padre él acaba llevándose las culpas; no percibe el amor de su progenitor bajo los reproches que su futura responsabilidad le consigue una y otra vez; Moisés acaba dejándole tirado y sólo frente a esa carga; y cuando al fin ha conseguido montar un reino de envidia, llega el hermanito en plan todo gravedad y ominoso, le desmonta la paraeta, consigue que le maten a su hijo y le ahoguen sus ejércitos.

Vale, me estoy pasando, pero es que cuando vemos a Ramsés todo altivo, orgulloso, vengativo y con cara de mala uva nos dan ganas de decir: vale, ya sabemos que queréis que estemos contra él y sus barbaridades con esa cara de fistro pecadorl, pero después de todo lo de su infancia y juventud nos gustaría ver algo más de su punto de vista que sólamente espumarajos por la boca.

Y ese es el tema. Tenemos a Ramsés prisionero de su paradigma de rey dios egipcio de una sociedad esclavista satisfecha. Paradigma del que Moisés se liberó, pero que sospechamos más por descubrir que es hebreo de origen que por captar la maldad inherente al concepto. Quizás Ramsés también lo habría hecho de hallarse en situación parecida. Aunque su odio final a Moisés es comprensible y lógico (sentimiento de traición), uno desea más ecuanimidad, más poder meterse en su cabeza durante esos momentos de despecho hacia su hermano que ha traicionado su amor fraterno, percibir más la tragedia entre los hermanos. Y no sólo de palabra o pensamiento, sino en dibujo en movimiento. La escena del encuentro en su rincón favorito del palacio de cuando jóvenes apenas abre el apetito, y la canción de las plagas es que se pierde... entre las plagas, por supuesto, que son más espectaculares que el texto (y no digamos que la traducción española).

Este film necesita como pocos ser políticamente correcto, dada su carga política inherente. Pues la misma falta de simetría entre Moisés y Ramsés existe entre los pueblos egipcio y hebreo. En la matanza inicial de bebés hebreos no se ve al pueblo egipcio saber o no saber del asunto, aprobar o desaprobarlo. Sólo se ve a los soldados y a los líderes. En las plagas vemos un poquito de los agricultores y vecinos egipcios sufrirlas. Y en la matanza de los primogénitos todo se reduce a las sobrecogedoras muertes de los inocentes y a algunos pocos indicios de reacción. Ramsés libera a los hebreos, y estos salen por las calles cantando y dando gracias a Dios... ¿por matar a los niños egipcios? Mmm, que insensible, ¿no? Lo realmente interesante hubiera sido verles salir cruzándose con las familias egipcias que velan o transportan a sus hijos muertos en sus sudarios. Las miradas hubieran sido muy interesantes.

Hubo una carta a el diario **El País** muy reveladora, de un padre ponderando la pregunta de su hijo al ver estas secuencias: pero si Dios mata a los hijos de los egipcios, ¿quiénes tienen razón? Exquisito interrogante para un niño. Lo que nos lleva al quid de la cuestión: Dios.

¿QUIEN ES EL BOSS?

Porque hay que reconocer que, si por el Departamento de Relaciones Públicas e Imagen de VillaArriba Celestial fuera, todo este relato habría sido retirado de la circulación hace ya tiempo. Y es que, claro, Dios es amor y bondad infinita, y de repente te encuentras con esta película y con que Dios es un psicópata esquizofrénico, voluble y caprichoso. A saber: si Dios realmente apreciase a su pueblo, tendría varias opciones disponibles.

–Teletransportarlo a una tierra prometida, desde el primer día y no tras varias generaciones (el cafre).

–Plantarse en casa del Faraón y decirle: Mira, chaval, ¿ves esa montaña? Pues no la pierdas de vista… ¡BLABA-DABOOOOM! …Y si no me sueltas a los chicos hago lo mismo con tu palacete. ¿Me sigues la corriente?

–Introducir en la mente de los egipcios la siguiente idea: Huy, hoy me siento tan contento tan contento que voy a hacer de esclavo por unos meses para que nuestros vecinitos los hebreos descansen un poco los pobrecitos, te lo juro por Garfield.

Y, desde luego, jamás de los jamases decirle a Moisés: coge este cayado, Terenci, vete a palacio, y si las cosas se ponen tontas lo golpeas contra el suelo y va a ser una caña que te cagas, para que luego te monte el numerito de la serpiente contra unos sacerdotes con contrato con la Industrial Light + Magic, por favor.

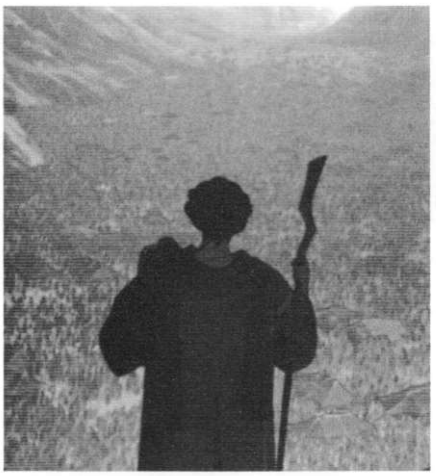
Ya fuera de bromas: según esta película, Dios es horrible (como durante todo el Antiguo Testamento, vaya novedad), y Moisés se ha aliado con semejante espanto invencible. Cuanto menos podrían haber hecho de Moisés alguien absolutamente asustado de tratar con semejante entidad. Hay un atisbo de ello cuando intenta prevenir a su hermano contra lo que podría ocurrir si sigue oponiéndose a la salida de los hebreos. Pero no ocurre así. Lo que tenemos es, en resumen, la falta de sensación de lucha esforzada por parte de los protagonistas para ganarse la victoria, puesto que les es dada por un ser invencible; y la baza del relato, la exploración de la historia entre los dos hermanos, se queda a medias en su final. Rematálo con que, históricamente hablando, Ramsés fue un Faraón bastante estupendo en su contexto, y uno empieza a dudar sobre quién es el verdadero Príncipe de Egipto.

Los chavales de Dreamworks dicen que lo más importante de todo era contar la historia tal como ocurrió. Bien. Bien mal. Para empezar, eso de que ocurrió, teniendo en cuenta los precedentes de relatos similares en otras culturas y que, en general, si uno prescinde de intereses religiosos, la cosa se queda en pura ciencia-ficción... Segundo, no es cierto que la respeten del todo: por ejemplo, cuando Moisés se presenta ante el Faraón lo hace acompañado de su hermano Aarón, no de su esposa, y es que Aarón es más o menos el intérprete de sus palabras de profeta (y la madre natural de Moisés actuó de nodriza suyo durante su lactancia, y Moisés tenía más hermanos y tuvo hijos, etc.). Tercero, menos respeto. menos consultar a setecientos especialistas religiosos, y más atención al guión.

EN CONCLUSION

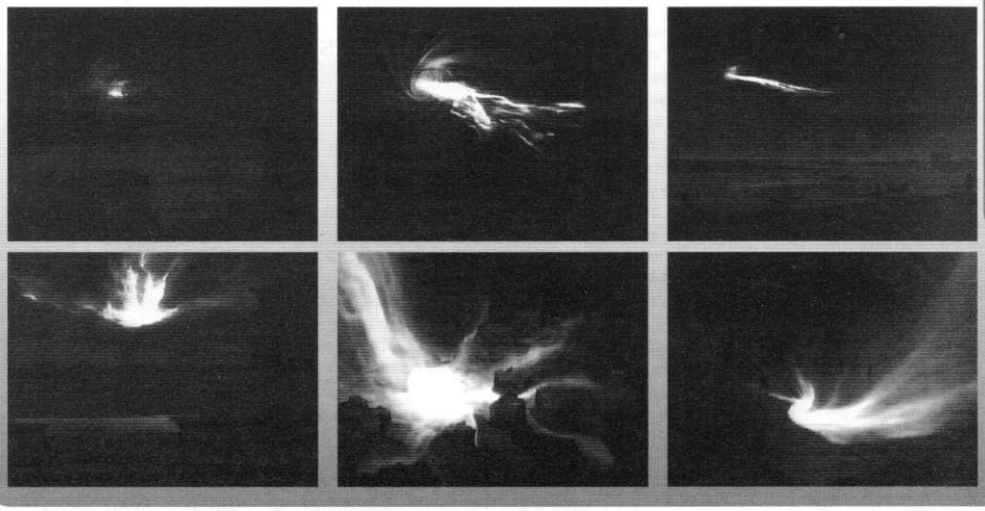
Me temo que mi opinión sobre *El príncipe de Egipto* está muy coloreada por mi personalidad y actitud, aunque creo que objetivamente se puede hablar de problemas de dirección en la película que le impiden cumplir su total potencial, cinematográficamente hablando. De todas maneras es incontestable afirmar que el esfuerzo narrativo y estilístico es valiosísimo, al indicar a la industria un nuevo nivel de matiz y sutileza argumental, así como de excelencia gráfica, en el género de la animación. Es de imprescindible visión y estudio.

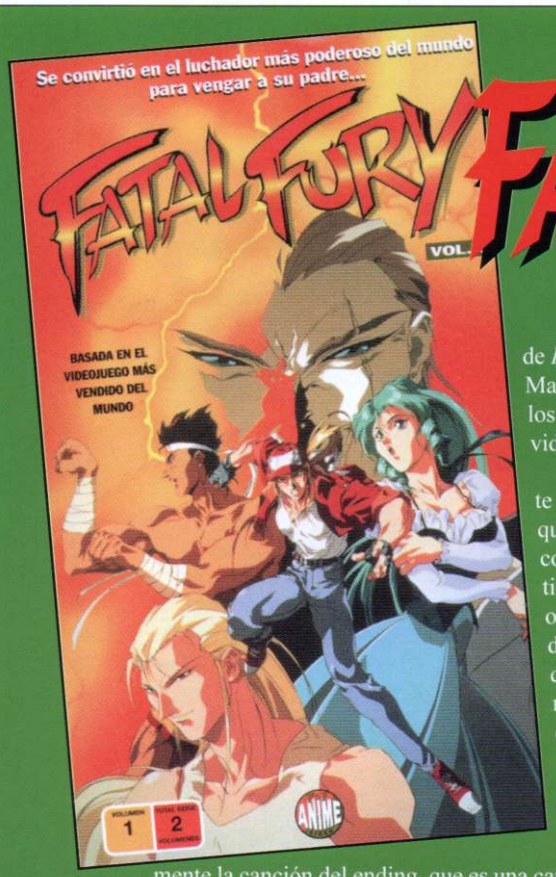
La próxima producción animada de Dreamworks será *Eldorado*. Veremos.



¡KATZENBERG, COPION!

A ver. **Katzenberg** sabía que un proyecto considerado por **Disney** era *Aida*, que ocurría en el antiguo Egipto. Y va y nos sale con *El príncipe de Egipto*. Sabía que **Pixar** llevaba tiempo preparando para la Disney *Bichos*. Y encarga *Hormigaz*. Y ahora viene *Eldorado*, cuando la Disney tenía en preparación *El imperio del sol*. En fin, ¿qué pasa contigo, chaval? ¿Eh? ¿Eh?





FATAL FURY

Casi dos años después de que apareciera la película de *Fatal Fury* (*Garou Densetsu, the Motion Picture*) Manga Films ha decidido sacar al mercado el primero de los especiales de televisión de la saga del archiconocido videojuego de SNK.

Este especial es una obra que se debe principalmente al trabajo de un solo hombre, **Masami Obari**, quien ha realizado tanto los diseños de personajes como la dirección del especial. La animación mantienen una calidad muy buena en comparación con otros especiales televisivos, aunque quizás peque de una escasa animación de combates, y los pocos que hay de seguro que podrían haber dado mucho más de sí. En cuanto a los diseños de personajes de **Obari** son sencillamente fantásticos, y son clavados a los personajes de la recreativa, salvo quizás por el pelo plateado de Andy (cuando desde el primer juego tiene el pelo rubio). La música es, como mínimo, decente, en la que destaca claramente la canción del ending, que es una canción apropiadísima para el final.

La historia se ambienta en el primero de los juegos, en el que Terry y Andy, que han presenciado la muerte de su padre a manos de Geese Howard, juran que se harán lo suficientemente fuertes para vengarle. Así, años después ambos regresan a la ciudad donde nacieron en busca del asesino de su padre, para lo que tendrán que participar en el torneo King Of Fighters, en el que los mejores luchadores del mundo competirán por el titulo de campeón mundial de las ares marciales (y por el millón de dólares de premio). En su camino Terry se encontrará con Jo Higashi, un luchador de muai thai que ha venido al torneo a enfrentarse a Andy y con el que pronto entablará amistad. Pero para vencer a Geese, será necesario que dominen la única técnica capaz de derrotar al luchador más poderoso del mundo, el hakyokuseiken, del maestro Tung Fu Rue, el hombre que enseñó tanto a Geese como al padre de los chicos. Sin embargo, esa técnica sólo puede ser enseñada a uno de los dos hermanos.

Pero el auténtico problema se presentará cuando Terry se enamore de Lilly, la protegida de Geese, que ayudó a matar a su padre...

La verdad es que se agradece mucho que Manga Films se haya decidido a sacar finalmente los especiales de televisión de *Fatal Fury*, pero quizás lo haya hecho con un año de retraso. Hay que reconocer que considerándolo en su conjunto, el primer especial de *Fatal Fury* se queda bastante corto en muchos aspectos si lo comparamos a la película, ya que lógicamente ambos especiales deberían haber salido a la venta antes que la película, no al contrario (pero si eres un aficionado a la saga de los Bogard es algo que seguramente no te importará demasiado). Ya se sabe, nunca es tarde si la dicha es buena, y ahora sólo nos queda decir: ¡a por el segundo especial!

Darkmind

PERFECT BLUE

Perfect Blue es una película de la que deberíamos haber hablado hace tiempo, pero por una u otra razón nunca hemos tenido la oportunidad de hacerlo, y cuando la tuvimos, era ya un poco tarde. Ahora que Manga Films ha decidido editarla su aparición en España nos permite hacer esta breve reseña de la que sin duda es una de las mejores películas de animación que se ha hecho en Japón últimamente.

Desde su inicio, es una película cuidada hasta el mínimo detalle, tanto en el apartado gráfico como en el aspecto sonoro. La animación es muy fluida y perfeccionista, intentando en todo momento ser extremadamente realista, y llegando a tener en algunos momento un nivel de brillantez tan alto, especialmente hacia el final del film, que casi podría compararse a *Akira* (se nota que **Otomo** ha tenido que ver en su realización). El diseño de personajes también merece otro sobresaliente, ya que creo que es la película en la que más expresividad se ha dado a los rostros de los personajes de las que haya visto (y diga lo que diga Juan, ya se pueden ir al infierno **Disney**, **Spielberg** y todas sus producciones). La banda sonora de la película también es sobresaliente, tanto las canciones del grupo Cham como los dramáticos momentos finales en el que la música puede llegar a ponerte la piel de gallina. Pero lo mejor son esos momentos de silencio tan bien elegidos, que llegan a desquiciarte con lo absurdo de las situaciones. Queja: la canción de los títulos de crédito me parece desapropiada para el final, en comparación con el resto de la perfectamente elegida banda sonora.

Pero sin duda alguna lo que más destaca de la película es su excelente guión, y la soberbia dirección que **Satoshi Kon** ha realizado con respecto a la historia original del libro de **Yoshikazu Takeuchi**. La película está dirigida con una clase y con un estilo propios de un genio, cosa que demuestra a lo largo de todo el film confundiendo la realidad y la ficción tanto en el mundo de Mima como en nuestras propias mentes (y tiene el mérito de conseguir superar el eterno error que los japoneses suelen cometer al explicar las cosas oníricamente).

La historia parece en principio simple pero se irá complicando gradualmente minuto a minuto. Mima, la protagonista, es una estrella musical de un grupo de éxito, y es adorada por cientos de fans que la quieren con locura. No obstante, Mima, apoyada por sus agentes, decide dejar la música para hacerse actriz, acto que cambiará radicalmente toda su vida, ya que ese mundo alegre y despreocupado en el que vivía se irá tornando oscuro y demencial, llegando a confundir incluso la realidad con la ficción de la serie y planteándose si ella es la auténtica Mima. Pero la gente que muere a su alrededor no es ninguna ficción... ¿o sí?

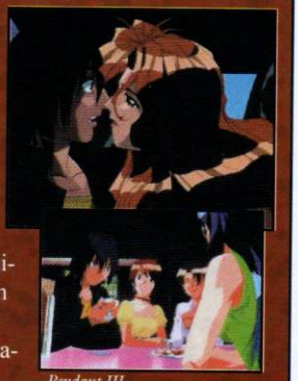
La edición española desde luego supera todas las expectativas que podía tener. La traducción es perfecta y el doblaje es el mejor que he escuchado en cualquiera de las producciones animadas japonesas que han aparecido en España. Aplaudamos a Manga Films porque han vuelto a superarse a sí mismos, y ya era difícil dado su nivel de calidad actual. El único defecto que le encuentro a la película es el final que, aunque es mucho mejor de lo que me esperaba, te deja con una pequeña sensación de vacío. Pero en cuanto a comprarla, no tienes ni que dudarlo, ya que posiblemente es la mejor película que se ha publicado en lo que va de año, y posiblemente incluso del anterior.

DARKMIND

PENDANT III

Cántame en el tercer pendiente, cariño

Desde los ignotos tiempos de *Eriko* y la más reciente pero también lejana *HummingBird*, el anime basado en personajes del j-pop ha estado algo dejado de la mano de Dios, pero aquí llega una pequeña OVA de tres episodios, titulada *Pendant III* y realizada por Beam Entertainment, que puede ayudar a llenar ese huequecito. La OVA, que ya ha comenzado a comercializarse, es exclusivamente para mayores de 15 años, lo que hace suponer que su temática es relativamente madura y adulta y que habrán algunas escenas de tórrido contenido. En el apartado visual la OVA presenta un aspecto moderadamente innovador y el argumento permite flexibilidad e incluso algún romance homosexual tan del gusto del público femenino. Canciones, romance, pérdida de acéite... fabuloso panorama. ¡A ver qué tal va la cosa!



Pendant III
© 1998 Yakata Namimoto

Sotsugyo M

Hagamos un cóctel imaginario, en el que disponemos de los siguientes ingredientes: un manga que, a caballo entre parodia de un famoso videojuego de simulación y tebeo porno para tías, incluye lo mejorcito del shojo manga con tintes de homosexualidad y reminiscencias de los grupos de idol singers, tanto por aspecto como por número y configuración de sus miembros. ¿Difícil? Vale, ahora os explico que *Sotsugyo M* es un manga de **Yukiru Sugizaki** y **Kei Ariseikawa**, publicado en la revista Asuka de Kadokawa Shoten (donde se publica *X* de las **CLAMP**), cuyo título es un guiño al famoso videojuego simulación de jovencitas estudiantes de Konami llamado *Sotsugyo (Graduation)*, y donde la «M» es «Men» (claro). También os cuento que el manga en cuestión está dibujado en el famoso estilo de **Minami Ozaki** y sus apasionantes sagas de amor homosexual, y que cualquier jovencita podría encontrar en sus cinco protagonistas masculinos (un puñado de los así llamados bishonen) el summum de sus más románticos sueños, como si fueran pedidos a la carta: los hay deportistas, afeminados, guapos, misteriosos, amables y dulces como el más acaramelado de los hermanos, machotes, intelectuales, marcianos.

Añadamos unos diálogos chispeantes y unas historias muy entretenidas que han colocado a este manga en los primeros puestos de popularidad, y ahora mencionemos que *Sotsugyou M* acaba de ser adaptado a la animación en una OVA de 2 episodios de 30 minutos cada uno que comenzó a comercializarse el pasado día 21 de Enero, con un aspecto muy similar al del manga original, realizada por la productora independiente Wonder Farm Circus.

El resultado del cóctel es: un producto típicamente japonés, tan original para la cultura occidental como carente de pretensiones (recordemos la definición del *yaoi*, concepto perfectamente aplicable a estos productos: *sin clímax, sin historia, sin significado*), que probablemente permanecerá inédito en el resto del mundo. Un saludo y hasta el próximo mes.

Luis Alís

Sotsugyou M
© 1998 Kei Ariseikawa·Wonder Farm/Marcus

CAPSULAS

—*High School Aura Buster* es una nueva OVA basada en un popular shojo manga. Constará de 3 episodios que comenzaron a comercializarse el pasado 5 de Febrero de la mano de King Record. Ambientes estudiantiles, aspecto shojo y acción con poderes paranormales son las principales bazas de este nuevo anime, pensado especialmente para fans.

—*GaoGaiGar*, uno de los animes juveniles de robots de la productora Sunrise que mayor éxito han obtenido en la segunda mitad de la década, será secuelado en una OVA que podría contar con un número de hasta 8 episodios. El staff se mantendría y la espectacularidad que promete esta nueva entrega podría ser razón de peso para que esta OVA de *GaoGaiGar* se lo coma todo, especialmente ahora que se va a emitir *BetterMan*, a partir de Abril en antena, que está realizada por los mismos realizadores de *GaoGaiGar*.

Kasei Ryoudan Danasyte 999.9

Matsumoto, casi mil

Leiji Matsumoto vive una nueva época dorada (en una escala menor) tras los veinte años que le separan de aquella época en la que *Uchuu Senkan Yamato* era el mayor fenómeno social del archipiélago nipón. *The Cockpit*, *Queen Emeraldas* y la próxima *El Anillo de los Nibelungos* (repasad los MangaZones) han allanado el camino para esta impresionante OVA, *Kasei Ryoudan Danasyte 999.9* (pronunciado 'four nine') que adapta un manga de **Matsumoto** publicado por Kobunsha. Un solo episodio de 55 minutos, una animación soberbia y un aspecto ciertamente magnífico, son las señas de identidad de un nuevo episodio de epicidad espacial tan del gusto del autor, en su ámbito de ciencia ficción, y en el que se agradece la puntualidad de la historia.

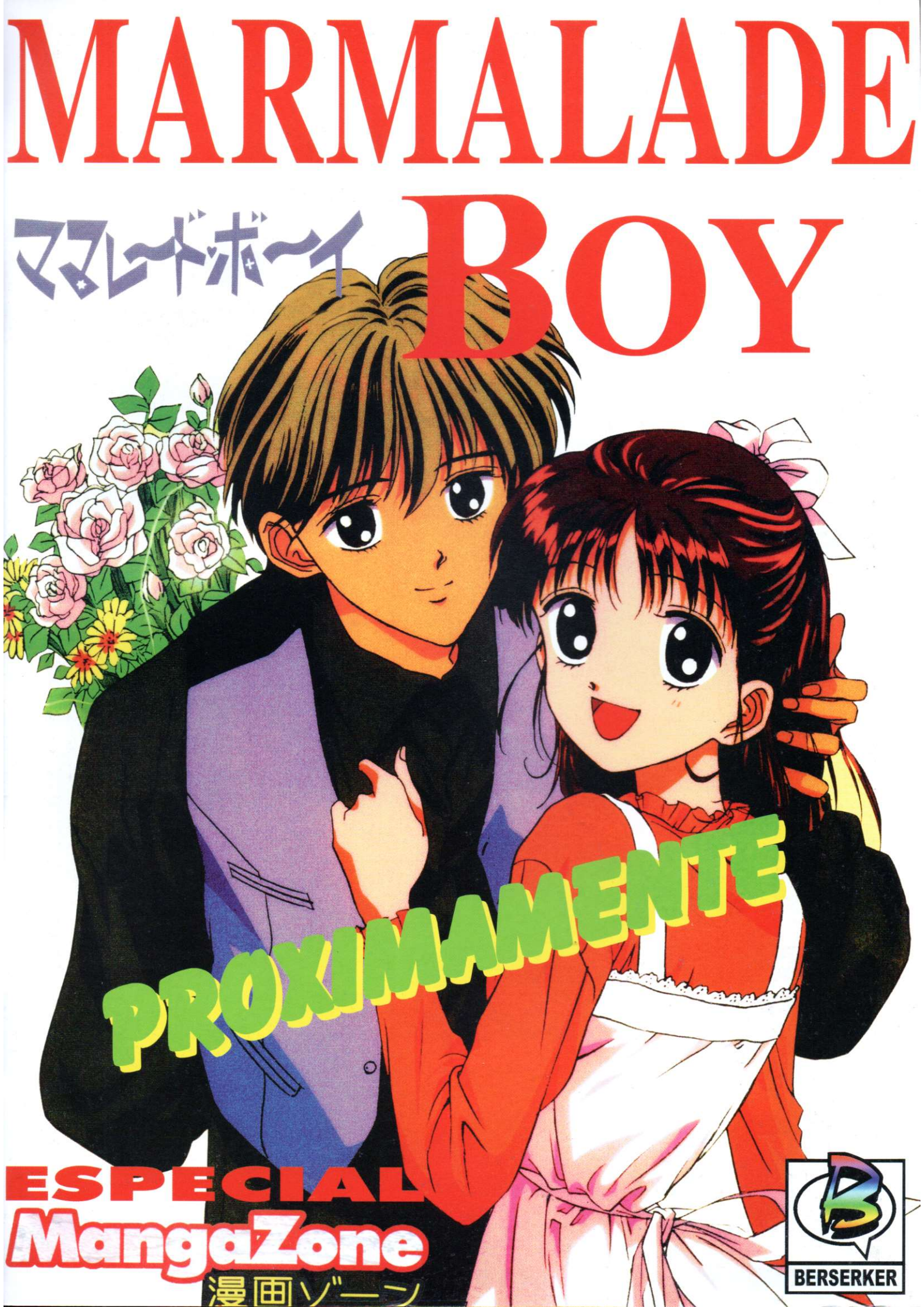
Especialmente agradables son los diseños de personajes de **Marikai Eguchi**, que sin perder un ápice de la originalidad del estilo de **Leiji Matsumoto** le da a la animación el *look* moderno que una superproducción para el mercado del vídeo de este calibre necesita indudablemente, y que queda sobradamente perfilada con la sólida y espectacular animación que Mad House contagia a todos sus trabajos. La compañía productora, h.m.p., es reciente en el mercado pero sin duda con trabajos como éste va a llegar a lo más alto. El precio es también asequible: ¥7.800 para el LD y ¥6.800 para el vídeo que están a la venta desde el pasado día 18 de Diciembre. Qué pena que la obra de **Matsumoto** siga en ese limbo en el que lo tenemos tantos aficionados occidentales.

Luis Alís

Kasei Ryoudan Danasyte 999.9
© CLAMP/Kodansha·Polygram·TMS

MARMALADE BOY

マーマレードボーイ



PROXIMAMENTE

ESPECIAL

MangaZone

漫画ゾーン

BERSERKER

10 Alucinantes posters de Marmalade Boy

35 X 50 cm

4 packs de postales con 7 modelos cada uno.

SAMURAI EDICIONES

C/TANGER, 76
08018 BARCELONA
TEL. 93 300 10 22
Fax. 93 300 73 01
E. Mail: SAMURAI@SAMURAI.ES